

ボリュームUP&定価値下げ! サターンの最新情報をパーフェクト・フォロー!



平成2年6月16日第三種郵便物認可
1997年8月8日発行
(毎週金曜日発行)
#13巻27号通巻183号

350 YEN
(特別定価)

SEGA SATURN MAGAZINE

値下げ断行!
350 YEN Weekly

特報!!

新世紀エヴァンゲリオン
デジタル・カード・ライブラリ
スーパーロボット大戦F
バイオ ハザード
ラストブロンクス

THE LOST WORLD-JURASSIC PARK-
AZEL-パンツァードラagoon RPG-
CULDCEPT/幻想水滸伝
機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける
RONDE~輪舞曲~/プリンセスクラウン
リアルサウンド~風のリグレット~
DESIRE/グランディア
トランスポートタイクーン
デジタルピンボール~ラストグラディエーターズ Ver.9.7~
卒業III/デッドオアアライブ

特集

夏休みの映画は
アニメに決定!
新世紀エヴァンゲリオン、スレイヤーズぐれえと、
もののけ姫など夏の話題作満載!

セガサターン最新ソフト満載!

スレイヤーズ ろいやる

卒業S/ウイルス
ラングリッサーM/ロックマンX4
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2
あすか120% リミテッド

セガサターンSOFT COMPLETE GUIDE!

ウィリーウォンバット
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
エンジェルグラフィティS~あなたへのプロフィール~

1997
08/08
Vol.27

This
is
COOL

武器格闘いま最終段階へ

ラストステージ

LAST BRONIX



セガエンターテインメント

〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
☎ 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (祝祭日除く)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

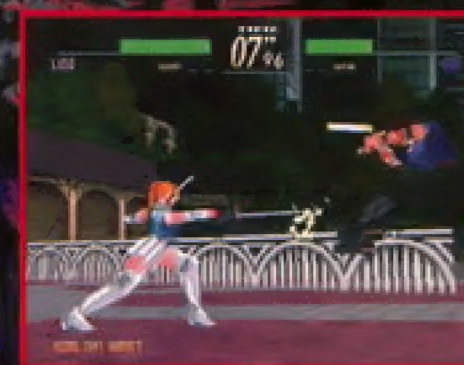
究極のゲーム?



MURDER



NEOSOU



本物見せてやるぜ!

DOGMA
怒愚魔



伝説のチームSOUL CREWの出現によって、第一次東京抗争は終焉をむかえた。

皆が平穏な日々を送る中、チームのリーダーが何者かに殺害されたことにより、各チームの力の均衡は再び崩れ、時代は第二次東京抗争へと向かっていくことになる。

ラストブロンクス... 闘いは、いまラストステージへ。

ラストブロンクス 8月1日発売予定 6,800円 [格闘アクション]

※ラストブロンクスは、8月1日の発売日になりました。 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1997

NEWS

「ラストブロンクス」テーマソングCD、8月6日発売!!

JAGGY LOVE/D'SECRETS

¥1,020 (税込) アイノックスレコード

PCDA99016



今年度最大の話題作、セガサターン用超大作RPG「グランディア」体験版

を7月27日(日)に、キャンペーン参加店にて無料配布!!

お問い合わせ先: ☎03-3984-1136

「R.P.G」は(株)バンダイの登録商標です。

イケてる スケてる
COOL PAD
プレゼント!

期間中(6/20~8/31)に発売されるセガサターン用新作ソフトとセガサターン本体を同時に購入すると、もれなく店頭で「COOL PAD」がもらえます。

※一部対象外ソフトがあります。〈詳しくは店頭で〉

※賞品(COOL PAD)がなくなり次第、キャンペーン終了とさせていただきます。

※HIサターン・V-サターンも対象商品です。



SEGA SATURN

希望小売価格 ¥20,000 (税別)



がんばれ、日

バーチャコロシアム第3弾「デカスリート FOR SEGANET」 スーパーネット陸上開幕決定!! [期間8/15~9/7]

平成9年夏、日本中のゲーマーの闘争心を燃えあがらせる一大イベントの幕が開く。あの超人気陸上(十種競技)ゲーム、「デカスリート」の通信対戦専用版「デカスリート FOR SEGANET」をつかった、バーチャコロシアム第3弾。その名も、「スーパーネット陸上」だ。8月15日の開会とともに、通信対戦で全国規模の予選を勝ちぬいてゆけ。そして、決勝の舞台、東京ゲームショウ'97秋での、栄光のステージへと進出せよ。賞品の金セターン、銀セターン、銅セターンは、果たして、誰の手に!?

決勝は東京ゲームショウ'97秋会場にて!

賞品	優 勝	—— 特製金セガセターン+金モデム	金メダル
	準優勝	—— 特製銀セガセターン+銀モデム	銀メダル
	三 位	—— 特製銅セガセターン+銅モデム	銅メダル

詳しい内容に関しては、店頭チラシ、
セガホームページ
または、下記事務局まで。
(株)セガ・エンタープライゼス
バーチャコロシアム事務局
TEL.03-5736-6078
受付期間 7月25日~9月8日
受付時間 月~金
10:00~17:00(祝祭日除く)



写真は特製
金セガセターン
+金モデム



©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996, 1997

通信対戦は、こんなにお手軽。アーケードよりも、安いなんて!! (同一局番内での対戦、約3分間の場合)

XBAND(ホスト)に対戦
申し込み通話料金10円

+

対戦中(約3分間)
通話料金10円

+

マッチング料
(メディアカードにて課金)
料金60円(3度数)

たったの
= 80円

セガセターンメディアカード 2,000円(100度数)

本の大スター



**参加資格は、まず、セガサターンモデム
を手にいれること。この夏、「デカスリート
FOR SEGANET」をもれなくプレゼント。**

XBAND 1周年を記念して、セガサターンモデム基本セットに、もちろん
値段はそのまま、「デカスリート FOR SEGANET」と「インターネット2」
がもれなくついてくる。買えば、そのまま、スーパーネット陸上への
エントリーが可能なのだ。(キャンペーン期間8月8日～9月30日)

**もう、セガサターンモデムで、バリバリ遊んで
いるキミにも、耳よりなニュース。**

とっくの昔から、モデムを使いこなしているキミには、
「デカスリート FOR SEGANET」を手数料1,500円で

直送配布。申し込みはXBAND

メール、セガホームページ

通信販売コーナーにて受付中。

(店頭販売はいたしません)

セガサターンモデム好評発売中14,800円

セガサターンモデム(基本セット内容) ●セガサターン
モデム ●通信対戦専用版「バーチャファイター リミッ
クス」(CD-ROM) ●SEGASATURNインターネットVol.1

(CD-ROM) ●パッドニフティ(CD-ROM)

●ニフティイントロパック ●モジュラーコード(5m)

プラスセット内容 ●通信対戦専用版

「デカスリート FOR SEGANET」(CD-ROM)

●SEGASATURNインターネット2(CD-ROM)

さらに、通信対戦タイトル続々登場。

セガサターンモデムの愉しさは、もうとまらない。

パズルボブル3

FOR SEGANET

8月8日(金)発売予定 2,800円(予備)
©TAITO CORP.1996,1997

ぶよぶよSUN FOR SEGANET

9月4日(木)発売予定

2,800円(予備)
©COMPILE 1996,1997

フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー FOR SEGANET

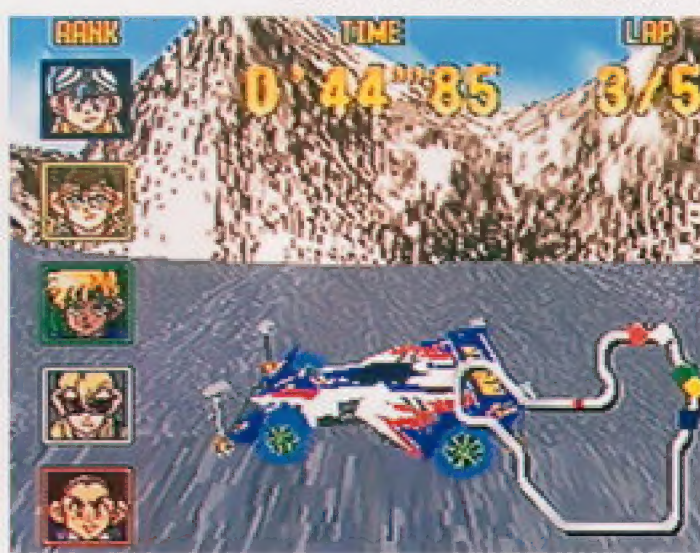
発売日・価格:未定

©1997 MITSUI & CO. ©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京
©タミヤ ※ミニ四駆はタミヤの登録商標です。

おもしろソフト好評発売中



※画面はセガサターン版又は開発中のものです。



- ◆バーチャファイターリミックス(通信対戦専用版)
(モデムに同梱)
- ◆セガラリー・チャンピオンシップ・プラス
(通信対戦対応版・サタコレ)
価格:2,800円
- ◆サターンボンバーマン(通信対戦専用版)
価格:2,800円
- ◆DAYTONA USA ～Circuit Edition～
(通信対戦対応版)
価格:5,800円
- ◆電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET
(通信対戦専用版)
価格:1,580円

※通信対戦には、セガサターン ネットワークマーク の付いた、セガサターン通信対戦(対応・専用)ソフトが必要です。※通信対戦には、セガサターンメディアカードが必要です。※通信対戦には、通常の電
話料金に加えXBANDシステム利用料金が必要です。(セガサターンメディアカードから課金されます) ※XBANDは、米国カタパルト・エンタテインメント社の登録商標です。※表示価格は、消費税抜きのメーカー
希望小売価格です。※通信対戦には、家庭用電話回線(アナログ)を使用します。〒144 東京都大田区羽田1-2-12 セガネットサポートセンター ☎0120-310-279 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**
セガホームページ
<http://www.sega.co.jp/>



本物の手ごたえ...

SIDE POCKET 3

3D POLYGON BILLIARD GAME

TM

監修：(社)日本ビリヤード協会
協力：プロプールプレイヤー 曾根恭子 (メカネスーパー所属)



好評発売中!

¥5,800税別

プレイステーション版今秋発売予定!



俺の名前は藤崎遼。
俺がここに来た目的、それは...

ストーリーモード

新しくも歴史を感じさせる
洋館の中で次々と現われる
怪しい登場人物と繰り広げる
“ビリヤードバトル”。



加藤

どうぞお入り下さい...
こちらにサインを...

STORY MODE

彼の憐美なまでの衝動が“なじみの店”を取り戻すため
だけに衝き動かされているのか？それとも多額の賞金に...？
高度なビリヤードテクニックを身につけた主人公・藤崎遼



が、数々の謎と陰謀、そして人間模様を解き、打ち勝つ。
様々な罠が待ち受けるこの
大会に果たして勝利の女神は
微笑むのか？！



麻生

あら、遼ちゃんじゃない？

曾根キヨンの

「とってもやさしい」ビリヤード講座 第3回 ～マナー編～



やっちゃ
ダメ！

ビリヤードは
マナーがとても大切！
きちんとまもって
楽しくプレイ
しよう！



酔ってプレイ
しちゃダメ！



ビール片手に
くわえたばこ...



プレイ以外で
テーブルに
すわっちゃダメ！



服装にも
注意してね！



ゲタバキプレイはダメ！



騒いじゃダメ！



プレイするときは
まわりにも注意してね！



プレイ中の人のうしろに
立っちゃダメ！


DATA
EAST

人生のエッセンス

データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10

TEL.03-5370-0729

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



期間中(6/20~8/31)に発売
されるセガサターン用新作
ソフトとセガサターン本体を
同時に購入すると、もれなく
店頭で「COOL PAD」がもら
えます。
※一部対象外ソフトがあります。
〈詳しくは店頭で〉
※賞品(COOL PAD)がなく
なり次第、キャンペーン終了
とさせていただきます。

CAPCOM



BIOHAZARD™

バイオ ハザード、セガサターン版登場。

NOW ON SALE



初回限定特典

初回プレス分をご購入された方に、
その場で“バイオ ハザード オリジナル小説”を**プレゼント!!**

※詳しくは、お店でおたずねください。なお、なくなり次第終了とさせていただきます。

バイオ ハザード セガサターン用ソフト／サバイバルホラー／好評発売中／標準価格4,800円（税別）

株式会社**カプコン**

〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

CAPCOM FAX ☎ 03-5950-4820 ★最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載：24時間受付★

★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。

●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック!! <http://www.capcom.co.jp/>

カプコンのオフィシャルファンクラブ・カプコンフレンドリークラブ1997年度会員募集中!!入会申込み・お問い合わせは、TEL. 06(948)0555まで!!

このマークが、このソフトのエア・ハードウェア
および付属品には、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびセガ株式会社セガエンタープライゼスの登録商標
SEGA SATURN専用のゲーム機、ソフトウェアを必ずしめてください。

© CAPCOM CO., LTD. 1996, 1997 ALL RIGHTS RESERVED.



キャンペーン対象商品



あかざまでロックマンは
10周年を迎えました。

日曜夜まで待ちきれない……。



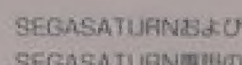
毛利元就

誓いの三矢

英傑伝シリーズ

毛利一門の波乱の歴史をドラマティックに描くシミュレーションRPG、ついに登場。その偉業を支えた一族の結末、敵に回った人間との因縁の対決、複雑な人間模様と巻き起こる合戦の数々——。毛利家三代にわたる壮大な物語が、今、始まる。

10/2 発売予定 7,800円



パワーアップ 歴史SLGの進化論。



パワーアップキットで熱くなる、 激動の戦国時代。

「軍団」単位の攻略で、スピーディな展開が味わえる大ヒット作「天翔記」に、ゲームを深め、また自分だけの面白さを生み出す「パワーアップキット」を加え1つに!新シナリオの登場、そして武将の能力値などを自由に変更できるエディタを搭載。さらなる深化を遂げた「信長の野望」で新たな合戦絵巻を存分に描き出そう!

歴史シミュレーションゲーム



with
パワーアップキット

●9,800円



パワーアップキットで深くなる、 大陸に広がる人間物語。

魅力的な登場人物、そして手に汗握る駆け引きや展開の行方を左右する辺境異民族の登場などで大好評を博した「三國志IV」にパワーアップキット付きのセットが登場!都市人口や金などが変更できるエディタや、仮想シナリオ、そして歴史イベントも新たに搭載し内容も一段と充実。あなたの手で「三國志」のドラマを自由に創り出そう。

歴史シミュレーションゲーム

三國志 IV

with
パワーアップキット

●7,800円

9/11
同時発売

LUPIN III 30th

ルパン三世生誕30周年特別記念作品

must items collection



LUPIN THE 3RD CHRONICLES

8.1 IN STORES

◎諸事情により発売日が延期になりましたことをお詫び申し上げます。

2枚組 CD-ROM
標準価格5,800円(税抜)

ルパン三世 クロニクル



T-18804G



T-18805G



T-18806G

初回特典
オリジナル・ステッカー
セット(3枚組)封入!!

※ソフトの内容は同一となります

抽選で
超レアグッズが
当たる!

クロニクル マスト・アイテムズ キャンペーン

- 本ソフト使用オリジナルムービーの原画または動画 200名様
- オリジナルポストカード3枚セット 500名様
- オリジナルB2ポスター 1,000名様他

応募方法: パッケージに入っているアンケートハガキに必要事項を記入し、返送して下さい。

※詳しくはアンケートハガキがホームページをご覧ください <http://www.spike.co.jp/> ※当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます

全てが、ここに。

ルパンの魅力の原点となった「TVファーストシリーズ」「TVセカンドシリーズ」「ルパンVSクローン」「カリオストロの城」の前期4作品を徹底解析。まさに、ルパンバイブルと呼ぶにふさわしいデータベース・ソフトの決定版。

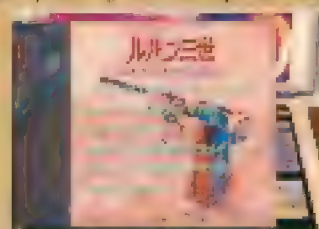
オープニングムービー

TVファーストシリーズのテーマ曲にのって、ルパン史上初のデジタルアニメーションで表現されるオリジナルムービー。故・山田康雄氏のセリフも収録。

キャラクターヒストリー



サウンドコレクション



ルパンライブラリー



マニアッククイズ



コミックデータショウ



日本アニメ史上に残る名エンディングである、TVファーストシリーズのエンディングを別アングルで再構成。新しい魅力が発見できるオリジナルムービー。

エンディングムービー

◎画面は開発中のものです。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびセガサターンは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを著すものとしてその表示を承認したものです。

製作・著作 / 株式会社キョクイチ東京ムービー事業本部・株式会社スパイク
発売元 / 株式会社スパイク <http://www.spike.co.jp/>
総販売元 / 株式会社ゲオ 〒163-14 東京都新宿区西新宿3-20-2
東京オペラシティ13F 私書箱2564号
TEL.03-5353-0567 FAX.03-5353-0577

© モンキー・パンチ / TMS・NTV © TMS・SPIKE

ルパン三世





人生夢の如し

…ならば夢、かなえちゃいます！

みんなで遊べる
ボードゲームの定番が
パワーアップして
ついに登場

超一流のF1レーサーになって、
スーパーモデルを奥さんにして、
ついでに美術館のオーナーになって、
それからえっと…

というキミ。DX人生ゲームIIは
職業選択の自由はもちろん、
物件マスで作れる建物の種類がぐっと増えたゾ！
ホテルや水族館、競技場を建てられる！
オーナー気分を楽しもう！

とりあえず人生を
オモシロおかしく
楽しめればいいもんね

というせっつ的なキミ。
DX人生ゲームIIはイベント数が
前作の約2倍で、2,000種、
爆笑ギャグ満載だ！
ミニゲームも大増量で
たっぷり楽しんでもらいましょう！

地味でもいい。
貧しくていい。
正義の味方になって、
地球の平和を守りたい

という心清らかなキミ。
DX人生ゲームIIは知力・体力・センスの
パラメーターに“モラル”が加わったゾ！
勝負は別にして、キミの
“いい人”人生をたたえてあげよう！

スチュワーデスになって、
Jリーガーと熱烈な恋愛！
結婚したら子供を11人
生んでサッカーチームを作っちゃう！

というアナタ。DX人生ゲームIIは
恋愛～結婚イベントがさらに充実！
それと、意中のヒトとプレイするならば、結婚相手に
カレの名前を登録してさりげなく
プロポーズしてみたら？

世界中を旅して
冒険にいっぱい、
波乱万丈の
人生を生きてみたい
というワイルドなキミ。

DX人生ゲームIIは“旅行シマス”が新追加！
止まればツアーガイドが海外マップにご案内！
旅行はチャンスもあるけどリスクもあるゾ。
行くかどうかはプレイヤー次第だ！



対応機種：プレイステーション
セガサターン

NOW ON SALE

価格：¥5,800 (税別)

ジャンル：ボードゲーム

THE GAME OF LDX 人生ゲーム II



イベント総数はなんと2000種以上！



パラメーターに“モラル”が加わった！



ミニゲームがいっぱいで、おトク！



1億以上の額が作れるモンタージュ！

このソフトはセブン-イレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スーパーの各店でも販売しております。但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

あそびは文化
タカラ

〒125東京都葛飾区青戸4-19-16
©1996 LINK RESEARCH CORP.
©1997 MILTON BRADLEY COMPANY
TAKARA CO., LTD. 1997
PLANNING ADVISED BY OZMA CO., LTD.

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標でありSEGA SATURN専用の
周辺機器ソフトウェアを表すものとして表示を承認したものです。
マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

タカラの商品は
こども育品券で

TAKARA

NIGHTPROTH

Explanation of the paranormal

© 1997 LAY-UP

“二つだけの真実”



ヒトの心に潜みし邪まな影。
闇に誘われた悲しき心を、五つの愛が救う!

推奨年齢
全年齢

霊剣セクンダディの失踪、藍の不可解な行動、
爆風に煙る平和なはずの街、夢かうつつか幻か……。
さまざまな怪事件を解いてきた5人の高校生たち、
その眼前に映し出された最強の敵とは……。?
シリーズ最大の謎が、いま、明らかに!?



※写真は開発中のものです。実際と異なる場合がありますので、ご了承ください。

ソネットの新作情報を満載! インターネットホームページ <http://www.sonnet.co.jp>



期間中(6/20~8/31)に発売
されるセガサターン用新作
ソフトとセガサターン本体を
同時に購入すると、もれなく
店頭で「COOL PAD」がもら
えます。
※一部対象外ソフトがあります。
(詳しくは店頭で)
※賞品(COOL PAD)がなく
なり次第、キャンペーン終了
とさせていただきます。

豪華声優陣

かないみか	緒方恵美	折笠 愛
上田 祐司	宮村優子	氷上恭子
若本規夫	三石琴乃	他、多数出演

7月25日発売予定!

価格5,800円(税別)

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびこのマークは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

lay-up

発売元
株式会社レイ・アップ マルチメディア事業部
東京都渋谷区渋谷1-5-7



主人公



コルテス



スマイリー



フェルディナント

ついに現れるファンタジック・シミュレーションRPG。
そして傭兵は、伝説の英雄になる。

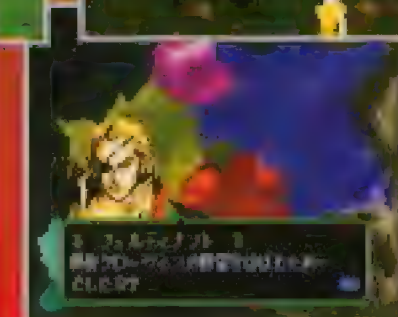
Söldnerschild

ゼルドナーシルト

今秋発売予定 6,800円(予価)

戦乱の大陸で一人の男が心に誓う。この手で戦争に終止符を打とう。
けれども彼は一介の傭兵にすぎない。できることは同じ志を持つ
いずれ劣らぬ勇者達と共に、信じる国に力を貸すことだけ
果たして彼は、国を変え、大陸を一つにすることができるのか。
傭兵団の激戦の数々を、ドラマティックに描くシミュレーションRPG。
それは地に平和をもたらす英雄の物語。今、その幕が上がる。

イラスト/小島文美



企画:株式会社 光栄 開発:株式会社セガ・エンタープライゼス 販売:株式会社セガ・エンタープライゼス ©1997 SEGA ENTERPRISES

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お台場利根センター
TEL 03-3755-1111 FAX 03-3755-1112
営業時間 月～金 10:00～17:00(祝日除く)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびこのマークは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可していません。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

夏の海辺は快感ギャンブル! 美少女のハートをリーチでキャッチ!!



夏休み

海水浴で賑わう海辺の宿へ
優雅な麻雀三昧に訪れたあなたは
幼なじみやクラスメイトとばったり遭遇。
ひょんなことから卓を囲むことに。

恋愛シミュレーションを麻雀で楽しんじゃう
まったく新しい麻雀ゲームの誕生です。
本格派思考ルーチンの
醍醐味もさることながら、
重要なポイントは、“恋愛”“麻雀”の
両テクニックを必要とすること。
しかもアイテムやイベントも盛りだくさんで、
あなただけの夏を自由に綴られていきます。
「フリー対戦モード」や「麻雀教室」も、
ファンにはたまらない機能です。

岬あかり
(声：井上喜久子)

秋野かり
(声：かたみみか)

高尾百合
(声：吉田古奈美)



セガサターン版
TBL(本編美少女麻雀)
10月発売予定!
予価5800円
(税別)

海辺でリーチ!



●ストーリーモード●

美少女3人を相手に、さまざまなアイテムやイベントをちりばめながら、ラブストーリーを麻雀対局で作りに上げていく画期的なシステム。「好意」のパラメータが、君の思考回路をメロメロにするゾ!

●フリー対戦モード●

満貫打ち切りなしの「青天井モード」をはじめ、5つのモードで麻雀対局ができます。対戦は「ストーリーモード」のキャラクターを自由に選択ができ、ルール設定も可能です。

●麻雀教室●

麻雀が強くなりたい君に、可愛い美少女キャラが優しく指南。気軽に楽しく学べるクイズ形式の麻雀問題集。



NATSU SYSTEM © MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc.

※画面はあくまでイメージです。

さらなる進化を遂げた
最良の碁友登場!

GO II Professional 対局囲碁

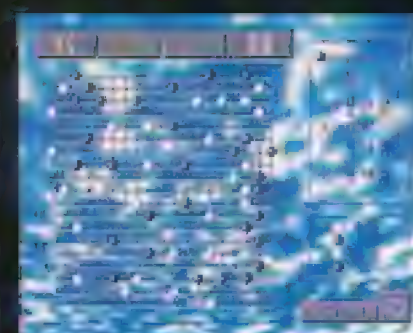
© Oxford Softworks © MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc.

セガサターン版
TBL(対局囲碁)
8月1日発売!
価格6800円
(税別)

エンジンプログラムの強化で、32ビット機では他の追随を許さない「強さ」と「速さ」を実現。自由に選べる美しいグラフィックとクラシックのBGMが、常に快適な対局環境を演出します。

<まだまだある多彩な機能>

- 棋力にあわせて12段階の強さが設定可能
- 初心者でも楽しめる9路盤、13路盤モードも搭載
- お好みにあわせて碁石6種類、盤6種類、背景9種類が設定可能
- BGMのクラシックは7種類、気分にあわせて選択可能
- 局面の自由設定機能搭載
- 2~9子の置碁設定も可能
- 勝敗は日本式、中国式から選べる自動判定機能
- マウス対応で操作が簡単



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびSEGAは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
出版事業部 TEL.03(3211)2568
【問い合わせ】ソフト事業開発室 TEL.03(3230)3758

MYCOM
毎日コミュニケーションズ



MISSING

火の点いた煙草。
踏みかけのスープ。
封鎖途中のチェスボード。
不時着したユニバーの船内は
穏やかな空気に包まれていた。
……ただひとつ。
乗員乗客が一人もいないことを除けば。

宇宙にも、謎の海域があるという……



UNIVERSAL NUTS

ユニバーサルナッツ

ユニバーサルナッツ
アドベンチャーゲーム
97秋発売予定
予定5,800円(税別)
©1997 LAY-UP 西田 康久



ストーリー中の重要な用語を検索できる「ホルダーシステム」、ページを逆戻りできる「回想モード」など、新システムを盛り込んだスペースアドベンチャー!

出演/金月 真美・稲川 光・富沢 美智恵・久川 綾・銀河 万丈・中江 真司・大場 真人・塩沢 兼人・磯部 弘・他
キャラクターデザイン/内田 順久 シナリオ/写楽 磨

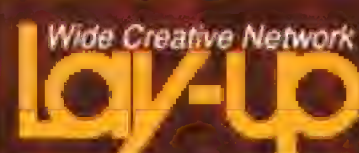


このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



会場: 都立メッセ(有明コロシアム)セナ1
開日: 9月6日(土)・7日(日)

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



発売元:
株式会社レイ・アップ マルチメディア事業部
東京都渋谷区渋谷1-5-7

ユーザーサポート回線 -
(03)-5467-5065
月~金/10:00~17:00
土日・祝祭日を除く。

ソネットの新作情報を満載! インターネットホームページ <http://www.sonnet.co.jp>

全国の学院がイコールで競える衛生放送授業スタート(平成9年4月~)

良くて、安くて、力がつくアート教育

98.74%
就職・デビュー
(平成9年3月卒業生)



全国
松竹東急洋画系にて
7月26日(土)より
公開

ディズニー・シネマ・スペシャル
『ヘラクレス』スーパー・プレビュー

代々木アニメーション学院はディズニー・シネマ・スペシャルに協賛しています。

入学案内書無料

体験入学・説明会無料開催

見学随時(TELにて予約を)

24時間、無料で医療健康相談!

特待生12万円 支給!
特育生36万円

専用寮格安居住!

新設 平成10年4月

大阪校

- ゲーム・デザイナー科(2年)
- アニメ監督コース科(旧アニメ制作科)(2年)
- 背景美術監督コース(旧BGデザイナー科)(2年)

東京校

- アニメ音響監督コース科(2年)
- SFX監督コース科(2年)

平成10年度
学生募集
願書受付中

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
認定CG教育校
(CG-ARTS協会認定)
代々木アニメーション学院
日本映画録音協会・日本映画照明協会・日本映画撮影監督協会・社団法人日本映画テレビ技術協会・
財団法人日本視覚教育協会・社団法人日本漫画家協会
URL <http://www.jki.co.jp/YAG/> E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる公認資格が
自然にとれるカリキュラム

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
8/17(日)	8/17(日)	8/22(金)	8/24(日)	8/17(日)	8/26(火)	8/27(水)	8/18(月)	8/25(月)	8/24(日)

●学院説明会

旭川市	函館市	釧路市	青森市	秋田市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	松本市
8/3(日)	9/15(祝)	10/12(日)	8/26(火)	8/25(月)	11/24(祝)	8/3(日)	12/23(祝)	10/5(日)	8/19(火)	10/19(日)
金沢市	福井市	宇都宮市	横浜市	千葉市	静岡市	浜松市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市
8/20(水)	8/26(火)	8/25(月)	7/27(日)	10/11(土)	9/21(日)	9/15(祝)	8/31(日)	6/29(日)	10/19(日)	8/25(月)
岡山市	松江市	松山市	高松市	高知市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	
8/23(土)	8/4(月)	8/1(金)	8/22(金)	8/17(日)	11/2(日)	8/20(水)	8/29(金)	8/22(金)	8/25(月)	

キャリアマップ
CARI-MAP

●アート系コンピュータ適性診断
「キャリアマップ」

あなたのアート適性をビジュアルに、ただいま診断ブック進呈中(無料)。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。

ハガキでお申し込み

①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)
⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリアマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-88-7
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

0120-310-042 (才能を世に)
0120-310-595 (すくすく)

代々木アニメーション学院設置学科

- アニメーター科(2年) ■CGアニメ・ゲーム科(2年) ■ゲーム・デザイナー科(2年) ■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年) ■ゲームサウンド・ディレクター科(1年) ■マルチメディア・クリエイター科(1年) ■デジタルペイント・アーティスト(仕上げアート)科(2年) ■アニメ監督コース科(2年) ■背景美術監督コース科(2年) ■アニメAVオペレーター科(2年) ■声優タレント科(1年) ■アニメ音響監督コース科(2年) ■SFX監督コース科(2年) ■SFX特撮科(2年) ■マンガ・コミックプロ養成科(1年) ■エンターテインメント・ノベルズ科(2年) ■ビジュアル・イラスト科(2年) ■ミュージック・アーティスト科(2年)

世界を新しめる
ビデオ・アーティスト学部

今年5月開講

- ビデオ・ジャーナリスト科(修学2年) ■ビデオ・ドキュメンタリー科(2年) ■ビデオ・リポーター科(2年) ■ビデオ・ミュージック科(2年) ■ビデオ・アドベンチャー科(2年)

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催)

新人声優・才能発見!!

大阪(8月)、名古屋(9月)、東京(11月)開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ

〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-7 代々木アニメーション学院

☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ





CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON GRAPHICS PERSPECTIVE

サイバートゥルーパーズ・バーチャロン・グラフィックス・パースペクティブ

●A4判 ●112ページ ●オールカラー ●本体予価2,000円

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC

サイバートゥルーパーズ・バーチャロン・リファレンス スケマティック

●B5判 ●208ページ ●本体予価2,400円

すべてはここに存在する……

8月下旬
2冊同時発売予定

**SOFT
BANK**

ソフトバンク株式会社 出版事業部

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1

販売局: Tel. 03-5642-8100・8101 (表示価格は税別)

●お近くの書店でお求め、ご注文下さい ●コレクト便 (商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします)
ご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律 380 円、本代が 1 回 1,000 円以下はご利用できません。
●ご注文の一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意ください ●ご不明な点
は、小社販売局へ電話かインターネットでお問い合わせ下さい。▼ <http://www.softbank.co.jp/sbnet/sales/>

セガ・オフィシャルブックシリーズ

サクラ大戦

活動写真集

好評発売中!

帝都の事件、帝国華撃団の活躍、隊員たちのエピソード……一部始終を余すところなく徹底収録したフィルムブック

昨年の発売以来、記録的な大ヒットを博し、権威あるCESA大賞を受賞した「サクラ大戦」。

そのゲーム中に使われた総数20本におよぶムービーが、フィルムブックになりました。

緊急出動をはじめ、黒之巢会本部崩壊、胸躍る初詣、ミカサの特技など非常にクオリティの高い「サクラ」の名場面の数々を一挙掲載!

いつでもゆっくり楽しめる、サクラファン待望の一冊です。

さらに「サクラ大戦」全登場人物の台詞も採録!



思い出の名場面が今、よみがえる

よみがえる

B5判・144ページ
本体価格：1,200円（税別）

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996
© RED 1996



■サクラ大戦
帝撃シークレット
ファイル
本体価格1,437円
大好評発売中!

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVol.1。ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター、メカの設定&CGをCD-ROMに一挙収録! 未発表CGも掲載。

for SEGASATURN/Windows/Macintosh/3DO/PCFX

(セガサターン、Vサターンで再生する場合、別売のセガサターンフォトCDオペレータがツインオペレータが必要です)

© SEGA ENTERPRISES LTD. 1996
© RED 1996



■サクラ大戦
原画&設定資料集
本体価格1,942円
大好評発売中!

サクラ大戦のすべてをここに集結した、豪華絢爛太正浪漫本! 帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巢会からメカものまで未公開の設定資料を多数掲載。豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。これぞ、帝撃・花組隊長必携の書!



充実! 帝都大辞典掲載
【式大付録】

- ・描き下ろしポスター
- ・花組の戦闘コスチューム型紙



大好評発売中!

■花組対戦コラムス
オフィシャルガイド
本体価格933円

各ゲームモードから、基本テクニック、そして、プレイヤーキャラクターすべての基本特性にいたるまで徹底紹介。全ウラ技も一挙公開! ストーリーモードをもっと楽しむためのステキな企画が盛りだくさん。初心者も上級者も、みんな大満足の「花コラ」独占攻略本。設定原画もバッチリ!

© SEGA ENTERPRISES LTD. 1990, 1997
CHARACTER DESIGN © RED

SOFT
BANK

ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局: Tel. 03-5642-8100・8101 (表示価格は税別)

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便(商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします)でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1,000円以下はご利用できません。○注:一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話かインターネットでお問い合わせ下さい。▼<http://www.softbank.co.jp/sbnet/sales/>

今月の新刊

ゼロヨンチャンプDoozy-J パーフェクトガイド PS・SS両対応

マシン性能、エンジン曲線、チューニング方法を
わかりやすく解説！
サブキャラクターを含むパートナーとのイベントや、
248通りのエンディング、全ウラ技まで一挙公開！
もちろんミニゲーム、RPGもバッチリ攻略！
さらに、Tシャツ、音楽CDなど…プレゼントも用意！

A5判・160ページ・オールカラー
本体価格1,100円
7月下旬発売予定

©1997 MEDIA RINGS CORPORATION



走りのテクニック&美少女チューナーから
RPGまで知りたいことのすべてを網羅！
パーフェクトなガイドはこの本だけ！

トップスケーター トリックブック

いまゲームセンターで、最強にクールな
スケボー体感ゲーム「トップスケーター」
のすべてわかる！
隠しキャラを含め、複雑な
トリックのコマンド入力を
完全収録！
携帯に便利なこの1冊で、
友達に差をつけちゃおうぜ！
これでキミも、トップスケー
ターの仲間入り！

TOP SKATERTM
SEGA SKATEBOARDING

A5変型判・96ページ・オールカラー
本体価格650円 7月31日発売予定 ©SEGA 1997



ソニックジャム オフィシャルガイド

プロジェクトソニック第1弾「ソニックジャム」のクールで
カッコいい世界でただ1冊の攻略本！ 「ソニックジャム
オフィシャルガイド」では、「SONIC THE HEDGEHOG」
「SONIC THE HEDGEHOG 2」 「SONIC THE
HEDGEHOG 3」 「SONIC & KNUCKLES」そして
「SONIC WORLD」を完全攻略。ソニックとその仲間達の
魅力を余すところなく紹介するゾ！

B5判・136ページ・オールカラー 本体価格1,300円
8月上旬発売予定 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997



**SOFT
BANK**

ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101 〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便(商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします)でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円。本代が1回1,000円以下はご利用できません。●注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意ください ●ご不明な点は、小社販売局へ電話かインターネットでお問い合わせ下さい。▼<http://www.softbank.co.jp/sbnet/sales/>

Contents

セガサターンマガジン
1997年8月8日号 Vol.27
1997 SOFTBANK CORP.
本誌からの無断転載を禁止します。

P129

夏休みの映画はアニメに決定!

新世紀エヴァンゲリオン、スレイヤーズぐれえと、もののけ姫など夏の話作満載!

P34

特報!

新世紀エヴァンゲリオン・デジタル・カード・ライブラリ

スーパーロボット大戦F

森高千里「渡良瀬橋/ララ サンシャイン」

ラストブロンクス

ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

バイオ ハザード/CULDCEPT

AZEL-パンツアードラグーンRPG-

幻想水滸伝

機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける

RONDE〜輪舞曲〜

プリンセスクラウン/グランディア

リアルサウンド〜風のリグレット〜

Tactics Formula

ゼルドナーシルト/DESIRE

LAST GLADIATORS Ver.9.7

トランスポートタイクーン

卒業 (仮)

デッド オア アライブ

サムライスピリッツ天草降臨



•SEGASATURN PRESS!

P146 NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

スーチャーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア/反射でスパーク!/大江戸ルネッサンス
FAKEDOWN(フェイクダウン)/POLYGON BASIC for SEGASATURN パソコン接続タイプ
GO Ⅲ Professional 対局囲碁

P150 COMING SOON SOFT

発売目前! セガサターンソフトを大紹介!

卒業S/Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2/スレイヤーズろいやる/VIRUS(ウィルス)
ラングリッサーⅣ/あすか120% リミテッド BURNING Fest LIMITED
怪盗セイント・テール/ファンタズム/WHIZZ(ウィズ)

P173 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略!

ウィリーウォンバット/真説サムライスピリッツ武士道烈伝
エンジェルグラフィティS~あなたへのプロフィール~

P186 AM3研Rush!!

トップスケーター/バーチャロンX-over

P190 AM2研EXPRESS WEEKLY

独占公開! スカッドレース幻の映像!

- P22 LANDMARK NEWS&INFORMATION
- P26 セガサターンデータステーション
- P29 セガサターン読者レース
- P105 読者投稿コーナーDREAM ACCESS
- P110 SEGA PRESS
- P113 セガサターンソフトデータバンク
- P120 攻略Dataフォーカス
ザ・コンビニ~あの町を独占せよ~
- P143 御意見無用-Anarchy in the NIPPON
-キャラクター大紹介
- P145 Around the DIGIANA world マルチメディア通信
- P182 ボンバラなキャハドソン(仮)
- P183 SNK WORLD '97
- P184 BAN³PRESTO
- P185 セツ風の島物語 ガープ博士の幻燈会
- P192 セガサターンソフトレビュー
- P195 裏技 a GO! GO!
- P196 新作ソフト発売スケジュール
- P198 ゲームとアートの微妙な関係
- P199 読者プレゼント



表紙イラスト:「スレイヤーズろいやる」
カバーデザイン:竹内雄二(竹内事務所)

© 神坂一・あらいづみるい/角川書店 © 1997 角川書店/ESP

•GAME INDEX•

あ あすか120% リミテッド

BURNING Fest LIMITED P164

AZEL-バンツァードラグーンRPG- P57

WHIZZ(ウィズ) P172

VIRUS(ウィルス) P158

大江戸ルネッサンス P148

か 怪盗セイント・テール P168

CULDCEPT(カルドセプト) P54

機動戦士Zガンダム

後編 宇宙を駆ける P67

グランディア P80

幻想水滸伝 P64

GO Professional 対局囲碁 P149

御意見無用

-Anarchy in the NIPPON P143

さ ザ・コンビニ~あの町を独占せよ~ P120

サムライスピリッツ天草降臨 P102

Jリーグ

プロサッカークラブをつくろう! 2 P152

新世紀エヴァンゲリオン

・デジタル・カード・ライブラリ P34

スーチャーパイアドベンチャー

ドキドキ ナイトメア P147

スーパーロボット大戦F P37

スレイヤーズろいやる P154

ゼルドナーシルト P86

卒業S P150

卒業 (仮) P96

た Tactics Formula

(タクティクス・フォーミュラ) P84

DESIRE(デザイア) P88

デッド オア アライブ P99

トランスポートタイクーン P94

は バイオハザード P48

反射でスパーク! P148

ファンタズム P170

FAKEDOWN(フェイクダウン) P148

プリンセスクラウン P74

POLYGON BASIC for SEGASATURN

パソコン接続タイプ P149

ま 森高千里

「渡良瀬橋/ララ サンシャイン」 P40

ら LAST GLADIATORS Ver.9.7

(ラスト・グラディエーターズ) P92

ラストブロンクス P41

ラングリッサー P162

リアルサウンド P82

ロスト・ワールド ジュラシック・パーク P46

RONDE~輪舞曲~ P70

LANDMARK

SEGA SATURN MAGAZINE
NEWS & INFORMATION

より速く! より高く! より遠く!

今度のバーチャコロシウムは「スーパーネット陸上」

「バーチャファイターリミックス」「電腦戦機バーチャロン」に続くXBANDイベント、バーチャコロシウム第3弾が8月15日よりいよいよスタート! 「スーパーネット陸上」と銘打った今回の大会は、「デカスリート FOR SEGANET」で全国のアスリートたちと通信対戦! そして今大会の目玉とも言える優勝者に与えられる賞品が、なんと光り輝く黄金のサターン&モデムなのだ。まさにアスリートの頂点に立ったものが持つにふさわしい、世界に1つしかない(と思われる)この賞品。否が上にも、競技に熱が入りそうだ。



このサターンでゲームをすれば気分はいつでも“KING OF DecAthlete'97”。



勝敗は総合得点で争われるので、どの競技も穴のないように鍛錬が必要だ。

「スーパーネット陸上」イベント概要

●開催日程

- 予選 1997年8月15日(金) 0:00~8月24日(日) 23:59まで
- 本選 1997年8月31日(日) 13:00~1回戦(64名)
14:10~2回戦(32名)
15:00~3回戦(16名)
15:40~4回戦(8名)

1997年9月7日(日) 決勝・準決勝・3位決定戦(4名)

●参加者: XBAND加入者(各自宅より参戦)

●参加資格

- 予選: セガサターンモデム、「デカスリート FOR SEGANET」保持者で、予選期間中に自宅で通信対戦を行える方。
- 本選: 予選期間中の勝ち数の多い上位64名を選出し、本選トーナメントへ。

●予選ルール

＜本選出場には＞

- 予選期間中、見知らぬ人とどんどん戦い、期間中の勝ち数の多い上位64名に本選トーナメントの参加権利が与えられる。競技数・競技種目は自由。上位64名はメール及び電話にて通知。
- *勝ち数が同じ場合、総得点で勝敗を決定。
- *欠場者が出た場合は順次繰り上げ。
- *対戦後、コンティニューで行った対戦の勝敗はカウントしない。

＜期間日程について＞

- 予選期間
- *8月15日(金) 0:00前にアクセスした場合は、その対戦結果は無効。
- *8月24日(日) 23:59までにメール等でXBANDに接続し、最終の対戦結果を報告(システム上前回の結果はこの時認識される)。

○本選期間

- *9月7日(日)の決勝・準決勝は「東京ゲームショウ'97秋」のセガブースステージ上に開催を予定。

＜参加費用＞自己負担(電話料金、メディアカード等)

＜対戦地域＞同一局番、全国のどちらかを選択。

＜XBAND設定＞指名対戦: 受けない、対戦エリア: 自由、待ち時間: 自由

*指名対戦を行った場合勝敗は記録されない。

＜オプション設定＞自由

＜ペリフェラル＞自由(決勝・準決勝・3位決定戦のみ指定)

●賞品

- 本選: 優勝……特製金セガサターン&金モデム、金メダル、副賞
準優勝……特製銀セガサターン&銀モデム、銀メダル
3位……特製銅セガサターン&銅モデム、銅メダル
4位……デカスリートオリジナル賞品

●告知

予選期間の順位はセガホームページセガネットコーナーで随時告知。さらにバーチャコロシウム事務局にて、FAXまたは郵送でお知らせする。

●問い合わせ先

(株)セガ・エンタープライゼス
バーチャコロシウム事務局

☎03-5736-6078

受付期間: 7月25日~9月8日

受付時間: 月~金 10:00~17:00

(祝日を除く)



前大会「電腦戦機バーチャロン FOR SEGANET」の決勝はお台場・東京ジョイポリスで行われた。優勝者は“あくまこぞう”こと立川輝さん(手前)。

バーチャファイターフェア開催中!!

ただいま、セガの夏休みイベントとして、東京・新宿タカシマヤ2階の特設会場で「バーチャファイターフェア」(10:00~19:30)を開催中。ここでは「バーチャファイター3」関連グッズが目白押し。みんなで新宿おなじみキャラたちのCGパネルが展示されるほか、新発売のアクセサリーグッズ、Tシャツ、さらにはパソコン版のデスクトップアクセサリ集なども販売している。イベントは8月5日まで(7月30日休み)。



バーチャ3でおなじみのキャラのCGポート。晶のかわいいうTシャツもあるのだ。

問い合わせ先:新宿タカシマヤ
☎03-5361-1111



あの「街」に9人目の主人公が発覚!?

以前このコーナーでお伝えしたチュンソフ最新作「街」のラジオドラマの収録が都内のスタジオで行われたので速報しよう。今回登場するのは、ゲームの8人の主人公とは別の“第9の主人公ダンディ”。今回のシナリオは、原作の長坂秀佳氏も非常に気に入り、この「街」の第2弾に早くも登場が決まっている話のダイジェスト的なもの

になっているという。しかも、ダンディ役には、15年来、長坂氏が起用したかったという真名古敬二氏がゲーム同様、担当するという本格派。毎週10分、全12話のドラマには、「街」の8人の主人公たちも特別出演で登場するとのことだ。リスナーのハガキ投票で毎回シナリオの最後に3つの分岐が用意されているという画期的なこのドラマ。

「街」の面白さを体験するにはこれば聴き逃さない!

ラジオドラマ
「街」
8月19日(火)
スタート!!

オンエアは予告編が8月19日に文化放送、25日にラジオ大阪。スタートは各翌週。21:30~22:00「佐竹雅昭・林原めぐみの無法塾」内で。



横浜みなとみらいに、新たなセガワールド誕生

横浜みなとみらい2丁目に位置するクイーンズスクエア横浜 専門店街「アット!」内に、「CLUB SEGA 横浜」がオープン。この施設では、アトラクションや飲食を融合させ、新型のエンターテインメント空間が展開される。登場するアトラクションは「パワースレッド」「マダーロジ」など。また、飲食施設には「ディップンドッツアイスクリーム」などで“食べるアミューズメント”を提供する予定だ。何はともあれ、この夏は横浜で遊ぼう!



さまざまな施設が充実した場内。写真はホプスレーのアトラクション「パワースレッド」。

吉村作治がエジプトへの熱き思いをゲームに!

前号でも紹介した、吉村作治教授プロデュースのアドベンチャーゲーム「ツタンカーメンの謎〜アंक〜」の新製品発表会が、7月14日、東京にある早稲田大学古代エジプト調査室で催された。多数のプレス関係者が集まるなか、吉村教授は「自らの30年間にわたる研究成果を注いだ」と作品に対する意気込みを熱く語ってくれた。エジプトでの発掘を仮想体験できるこのソフト。考古学ファンならずとも大いに期待できそうだ。



「名前を貸すようなことはしたくない」と、顔に衣きせぬ吉村節で会場をわかせ一幕も。

センチメンタル・グラフィティ“歌姫”が続々デビュー

「センチメンタル・グラフィティ」の12人がソロ・デビューするという壮大な(?)企画は着々と進行中だ。7月19日に安達妙子、星野明日香、保坂美由紀がデビューし、いよいよ8月21日、最後の3人、



山本るりか、七瀬優、遠藤晶がデビュー予定だ。発売前から、CDデビューを果たしてしまった彼女たちは、今サターンユーザーの熱い視線を浴びている!



“ときめき”グッズ

前号に引き続き、またまたコナミから「ときめきメモリアル」キャラクターグッズのお知らせ。以下にズラリと並べてみたが、このほかにも、等身の水着イラストが描かれた“ステッカー”12枚セット(1,200円)、12枚の便せんそれぞれに違うキャラが描かれた“レターセット”(500円) など紹介しきれないほどの大ボ

大放し!

リューム。さらに、“ぬいぐるみ”と“フィギュア”を12キャラ全部集めた人にもれなく、それぞれのキャンペーンオリジナルグッズをプレゼント。8月29日に各ショップで発売予定だ。

問い合わせ先:コナミホットライン
☎0120-086-573
(月~金10:30~17:00/12:00~13:00を除く)

ときめきトランクス
(1,800円)



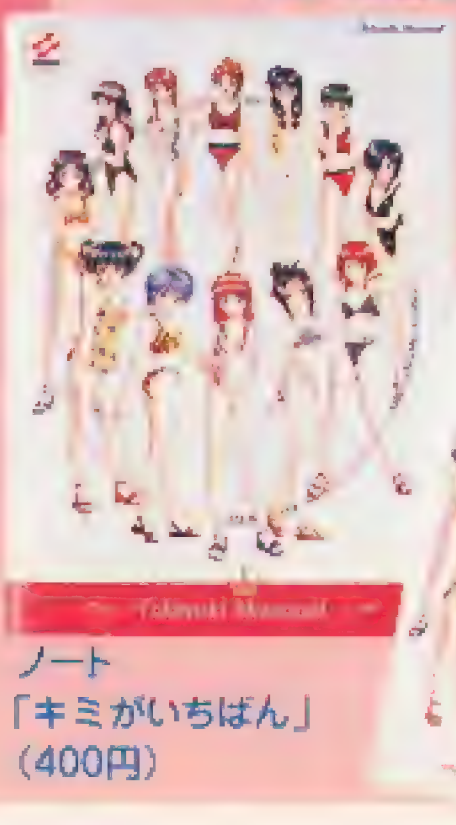
ときめき
おやすみタオル
(1,500円)



ときめき
おやすみスリッパ
(2,000円)



鉛筆セット
「キミがいちばん」
(960円)



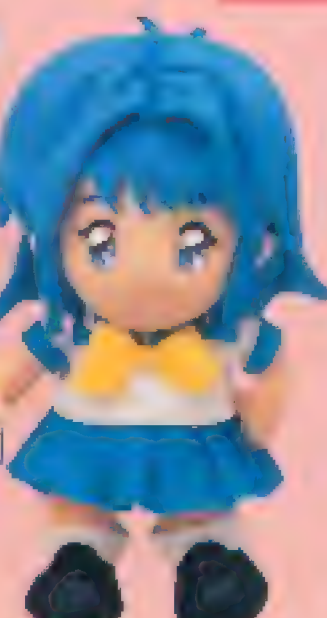
サマーグラス
「ビチビチセット」
「ツヤツヤセット」
(各6コセット3,900円)



チビキャラ貯金箱
「藤崎詩織」
「虹野沙希」
(各3,000円)



ときめき
ぬいぐるみ
「虹野沙希」
(3,500円)



ときめきフィギュア
「清川 望」(8/7発売)
「朝日奈夕子」
(各2,500円)



ノート
「キミがいちばん」
(400円)

※価格は全て税別です。

●葉山宏治ニューアルバム、8月21日発売!



アルバムコンセプトは「男の、そして大人の世界(葉山)」とのこと。

PCエンジン用ゲーム「超兄貴」のサウンドを手がけて以来、「兄貴サウンド」として多くのファンに親しまれてきた葉山宏治が、昨年発表したアルバム「筋属バットー号」に引き続き、ニューアルバム「帝国」をリリース。先日行われたインタビューにおいて



も、今まで以上の男らしさを約束。期待を裏切らない一枚に仕上がるはず。今回、アルバムの発表を記念して、オリジナルテレカを5名様に。応募方法は欄外を見てね。

●夏休みは金月のコンサートでサマーブレイク!

3rdアルバム「サマーブレイク!」(価格3,059円)が7月24日に発売されるのを記念して、金月真美のサマーコンサートが開催される。その名も「金月真美サマーコンサート'97〜サマーブレイク〜」だ。さらに嬉しいお知らせ! 彼女のファンクラブ

の設置が決まったのだ。入会希望者は住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、80円切手を貼った返信用封筒を同封し、封書で、〒160 東京都新宿区新宿2-1-5 パークサイドスクエア4F 金月真美ファンクラブ入会案内書希望係まで。急いで応募しよう。



早くも8月25日に追加公演まで決定。今年の夏休みは金月のコンサートで満喫しよう!

<日程>

8月12日(火) 17:30開場 18:30開演
会場:東京・赤坂BLITZ
問い合わせ:キョードー東京 TEL03-3498-9999
8月14日(木) 17:00開場 18:00開演
会場:大阪・W'OHOL
問い合わせ:キョードー大阪 TEL06-233-8888
8月25日(月)
昼公演:14:30開場 15:00開演予定
夜公演:18:00開場 18:30開演予定
問い合わせ:キョードー東京 TEL03-3498-9999

●真夏の部屋には、ゴジラの壁かけがいいね!?

京商は、東宝怪獣ヘッドラインシリーズ第1弾として、国内外で絶大な人気を誇る「ゴジラ」の4種類のフィギュア(壁かけタイプ)を発売中。今回発売の4種類のモデルは「ゴジラ」('54年)、「キングコング対バスター」('62年)、「モスラ対ゴジラ」('64年)、「ピオラント対ゴジラ」('89年)の劇場版で登場したゴジラたちだ。そこで、このゴジラのフィギュアを各タイプ1名にプレゼント。「ゴジラが大好き」という人は絶対ゲットだ!



ゴジラ1954、ゴジラ1962、ゴジラ1964、ゴジラ1989はそれぞれ全長30cmで、価格は4,800円

●心のいっぱい詰まった岩男潤子のアルバム「kimochi」

岩男潤子待望の3rdアルバムが9月19日に発売を決定した。タイトルは「kimochi」。今回は作詞にも初挑戦。「自分の素直な気持ちを詩にしました」という「パタパタ」など、等身大の彼女の“気持ち”を凝縮したアルバムに仕上がっている。さらに彼女が熱いラブコールを送っていた谷山浩子のプロデュースも実現。「自分だと遠慮してできないことも、彼女を通して表現できるんです」と谷山さん。こちらも他人のプロデュースは初めてながら、かなりの手応えを感じているようだ。ポニーキャニオンから3,059円(税込)で発売予定。



発表会の場でも、まるで姉妹のように会話するお2人。

●スーニィービーで何でもシールを作っちゃえ!



メイクソフトウェア提供の「あそんでシールスーニィービー」は、とにかくきょう体の取り込みロススペースに入るものならどんなモノでも背景フレームとして使えてしまう。写真はもとより、絵ハガキや、自分で書いたイラストも取り込みOK。一度に16種類のフレームが写せる16マルチ機能や、シールを縦型に撮影することも可能だ。58種類もある豊富なメッセージや、日付の位置も自由自在。さらに1667万色の高解像度を実現し、「これは誰?」ということもなく、ありのままの自分がシールになる。あちこちに貼って楽しもう。

東京ジョイポリス満1歳

7月に1周年をめでたく迎えた、お台場・東京ジョイポリス。7月1日の香港返還を受けて、ジョイポリス1歳の誕生日のお祝いに、なんと「中国雑技団」がかけつけた。人間業とは思えない数々のアクロバットに中国4000年の歴史の重みを感じさせる気孔術の妙技を会場で披露。7月12、13日の2日間計4回の公演で、香港の風がジョイポリスにも吹き荒れた。



ジョイポリス1周年の記念イベントとして、中国雑技団の公演が行われた。



中国雑技団のアクロバットパフォーマンスは、観客を驚かせた。

出会えて良かった 虹野沙希

キングレコード/1,020円



発売中

「〜ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.1〜虹色の青春」のヒロイン虹野さんが歌う主題歌がシングルに。C/Wは新曲なのでチェックだよ。

DARIUS外伝〜ザ・ラストキス〜 ZUNTATA

ZUNTATAレコード/2,550円



発売中

ゲームミュージックの枠を超え、多くのプレイヤーを震撼させた「ダラ外」の音楽。そのフルアレンジが、満を持して発売される。OGR氏の傑作全10曲は必聴だ。

Hello Jelly Beans Hello Jelly Beans

日本コロムビア/2,039円

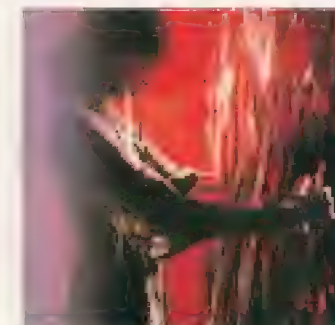


発売中

人気声優浅田葉子とくまいともがデュオ・デビュー。歌手として活躍し始める彼女たちの曲は、元気をくれるラブソングがメイン。新しいサウンド感も心地よい。

Concentration 20 安室奈美恵

エイベックス/3,059円



発売中

レコーディングは他に一切予定を入れず「集中(=Concentration)」して行われた作品。リリースの度彼女の魅力が引き出されていくサウンドは今夏も注目だ。

BOOKS REVIEW

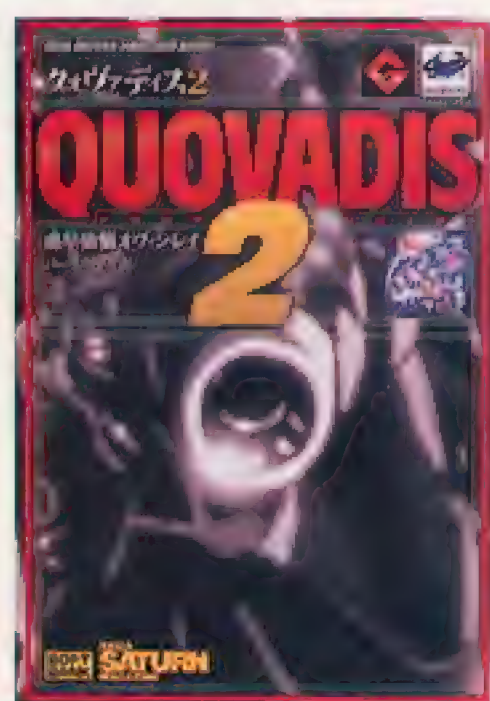
サターンユーザーの使える1冊

暑中お見舞い申し上げます。暑い日には、熱い雰囲気
の攻略本を手に取り、元気を取り戻したいもの。とい
うわけで、今回の目玉は、「クオヴァディス2」、また、
メチャクチャに濃い内容と情報量で個性派読者の支持
を集めている宝島社の攻略本を下段に集めてみた。

今回の
目玉

「クオヴァディス」シリーズは“2”をやり込め!

久しぶりにゲームタイトルが目玉の「クオヴァディス2」。残念
ながらこのゲームを作ったグラムスは、長期休暇に入ってしまった。
そこで今回はクオバディスシリーズの復活を期待しつつ、「2」を
徹底的に攻略しよう。ということで性格の異なる3冊を取り上げた。



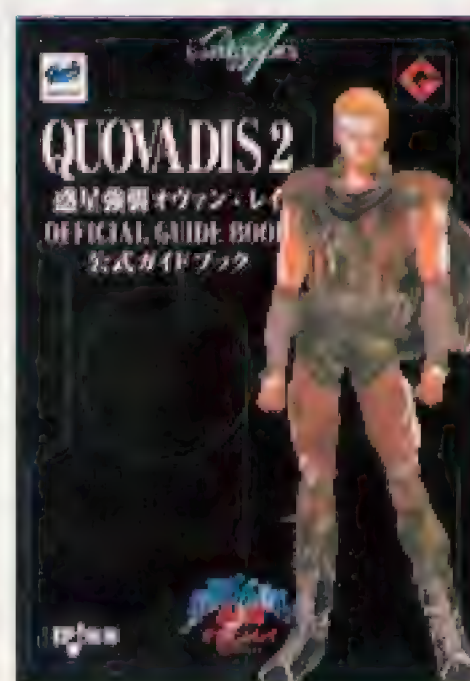
惑星強襲オヴァン・レイ パーフェクトガイド

■ソフトバンク
■A5判
■1,000円
■128ページ

今回の特集は「クオヴァディス2」。ビ
ジュアルな面の美しさと、戦略重視の内容、
豊富なアイテムデータと、攻略本の果たす
役割はかなり重要になる。3冊中2冊が、
設定資料集にページを多く割いていること
からもわかるように、キャラクター、アイ
テムともに、ゲーマーたちの心をとらえる
工夫がうかがえる。とはいえ、攻略本とい
うものが、攻略以外の付加価値をもつこと
に否定的な意見もあることは確か。今回紹
介するものでは、ソフトバンクのものがそ
のタイプといえる。

■ソフトバンク

美しい風景写真、データが整理されたマ
ップ攻略などを見ると、実用性の追求が味
気ないものにならないような配慮が感じら
れる。肝心のシナリオ攻略には、マップ上
に敵の交戦や偵察ポイント、進軍ルートな
どを明示し、視覚的な理解を助けてくれる。
前述したように、設定資料、開発秘話など
の記載のない徹底した攻略本といえる。



クオヴァディス2 惑星強襲オヴァン・レイ 公式ガイドブック

■メディアファクトリー
■A5判 ■1,100円
■176ページ

惑星強襲オヴァン・レイ クオヴァディス2 完全攻略ガイドブック

■NTT出版
■A5判 ■1,200円
■192ページ



■メディアファクトリー

「メイキング・オブ・クオヴァディス2」
にページを費やしているのは、メディアフ
ァクトリーの攻略本。作品そのものの設定
資料というより、ゲームを作った人たちに
重点を置いた企画が新鮮だ。板野一郎総監
督のインタビューなどもあり、ゲーム作り
の楽屋裏に強い興味を持つ人には魅力的な
内容。イベントチャート、シナリオ攻略、
進軍ルート、敵データが明記された詳細マ
ップは実用性に富んでいるが、画質の暗い

マップなど実に惜しまれる点もあり。

■NTT出版

NTT出版の攻略本は、とにかく美しい。
それも、好みが分かれる個性的な美しさで
はなく、だれの目にも納得できる普遍的な
美しさである。本書は、システム解説、設
定資料、戦術解析、マップの完全攻略と、
内容的にもバランスのとれた本に仕上がっ
ている。フローチャート、味方キャラが裏
切る理由などの攻略記事に加え、さりげな
く登場するムービーシーンもスマートだ。

SLG

■宝島社
■A5判
■160ページ
■951円

優駿クラシックロード を一生遊ぶ本

競馬に関する書籍、馬ゲの攻略本に、
他者の追従を許さない気迫を見せる宝島社。
1988年から1996年までの年度別攻略のほか、
種牡馬と繁殖牝馬、ニックス一覧などのデ
ータを余すところなく掲載している。

年度別攻略では、その年の怪物馬などの
状況について記されているほか、ライバル
馬に基づいた主なGIレースのアドバイス、
生産、調教のパターンなど、育成に関する
具体的なマニュアルが明記されている。

SLG

■宝島社
■A5判
■144ページ
■933円

ザ・コンビニ 攻略の帝王

もっとも宝島社の攻略本らしいのが本書。
ふんだんにイラストや4コママンガを取り
入れ、見た目にもパワフルな印象だが、し
っかりとした実戦に基づいた攻略記事も充
実しているところはさすがだ。

顧客や商品などのデータ情報も豊富。店
を出るところから、宣伝、来店した客の観
察、ライバル店への対応など、具体的にど
のように行動すべきか、きちんと提案され
ている。プレイステーションにも対応。

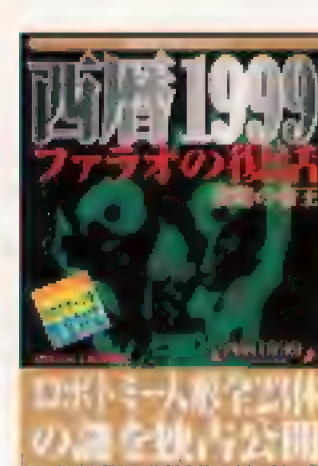
ACT

■宝島社
■A5判
■128ページ
■952円

西暦1999 ファラオの復活 攻略の帝王

こちらもプレイステーションとの両機種
対応。SS、PSの表示に注意して利用し
よう。各マップには、ベストルートが掲げ
られている。例えば、正面ゲートに入る・
「ガン」入手・中央の広場へ……など、わ
かりやすくガイドしてくれる。ワンポイン
トアドバイスもあり、出現するエイリアン
も細かく紹介されている。

23体のロボットミー人形を入手するための
ヒント集、開発者のコメントもあり。

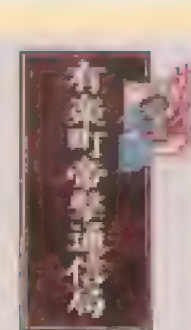


PICK UP!

■ニッポン放送
プロジェクト
■A5判
■96ページ
■952円

サクラ大戦 ～有楽町帝撃通信局

ニッポン放送でオンエアされている「サ
クラ大戦～有楽町帝撃通信局」。最近、と
にかくラジオが元気だ。時代設定、実在の
人物だと思えるキャラクター設定など、ラ
ジオという媒体こそが、リアリティを発揮
するのだろう。本書は、昨年の10月から今
年の3月までに放送された内容をもとに作
られ、投稿イラスト、レトロなアイテムな
ど、目で見て楽しい要素も強い。放送を聴
いた人にも、ぜひ手にとっていただきたい。



セガサターンマガジン
データステーション

Weekly
SEGA
SATURN
MAGAZINE

DATA STATION

セガ周辺のデータはコレでチェック!

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

SHOP DATA TOP 15

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

サターンでもこの9月からソフトの木曜日発売がスタートするけど、最近ではリピートが効く分、発売日にソフトを買いに走る人も少なくなってきたみたいだね。よく選んで買おう!

1位 NEW SOFT **同級生2**
NECインターチャネル/'97年7月11日発売/7,900円(2枚組)/SLG(18歳以上推奨、マウス対応)



推定週間販売本数 **7万6471本**

推定累計本数 **7万6471本**

パソコン版の話題作が、装いも新たに登場。冬休みの話を夏休みにプレイするのもオツ? 滑り出しも好調!

2位 NEW SOFT **〜ときめきメモリアルドラマシリーズ〜虹色の青春**
コナミ/'97年7月10日発売/4,800円/ADV



推定週間販売本数 **2万9384本**

推定累計本数 **2万9384本**

大人気作の「ときめき」に、新たなエピソードが。新キャラも登場して、ますますときめいちゃうかな!

3位 NEW SOFT **サンダーフォースV**
テクノソフト/'97年7月11日発売/6,800円(通常版)+7,800円(スペシャルパック)/SHT



推定週間販売本数 **1万1486本**

推定累計本数 **1万1486本**

SHTファン待望の最新作が、最新の技術と演出を駆使して帰ってきた。難易度の高さがまた快感!

4位 前回1位 **真説サムライスピリッツ 武士道烈伝**
SNK/'97年6月27日発売/6,800円/SLG

推定週間販売本数 **6378本**
推定累計本数 **4万9276本**

各人の習得できる「超必殺奥義」は使ってみたかな? それぞれの特徴が出ているね。



5位 前回2位 **SONIC JAM**
セガ/'97年6月20日発売/4,800円/ACT

推定週間販売本数 **6282本**
推定累計本数 **7万7080本**

「SONIC PROJECT」の手始めに未体験の人はこの夏ぜひ! 乗り遅れるな!!



6位 NEW SOFT **バルクスラッシュ**
ハドソン/'97年7月11日発売/5,800円/SHT

推定週間販売本数 **5097本**
推定累計本数 **5097本**

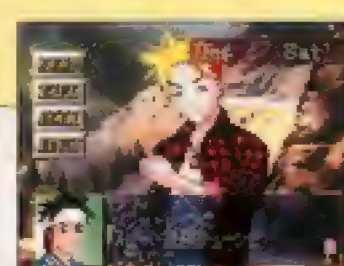
ドラマとシューティングの融合が楽しいよね。久々に痛快なシューティングだぞ!!



7位 前回4位 **ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R**
メディアリング/'97年6月20日発売/6,800円/RAC+RPG

推定週間販売本数 **4655本**
推定累計本数 **5万1184本**

恋愛SLGじゃないけど、やっぱり最後は好きなコとのハッピーエンドを。根強い人気だ。



8位 前回7位 **下級生**
エルブ/'97年4月25日発売/7,800円(2枚組)/恋愛ゲーム(18歳以上推奨)

推定週間販売本数 **3793本**
推定累計本数 **25万7492本**

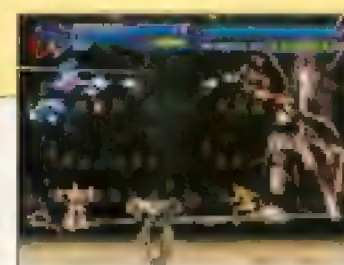
夏休みということで、時間はたっぷりあるよね。今こそすすみまで楽しもう!



9位 前回8位 **超時空要塞マクロス 〜愛・おぼえていますか〜**
バンダイビジュアル/'97年6月6日発売/6,800円(2枚組)/SHT

推定週間販売本数 **3135本**
推定累計本数 **9万4281本**

15周年イベントに行った人もいるかな!? あの歌声が聞きたくなったらプレイ!!



10位 前回5位 **mr.BONES**
セガ/'97年6月27日発売/5,800円(2枚組)/ACT(コンビニ専売)

推定週間販売本数 **2993本**
推定累計本数 **1万7472本**

凝った背景グラフィックが、映画のような気分だね。コミカルな動きともマッチ!



11位 前回9位 **大戦略 STRONG STYLE**
OZクラブ/'97年6月27日発売/6,800円/SLG

週間本数 **2596本**
推定累計本数 **1万2476本**

12位 前回12位 **プロ野球 グレイテストナイン'97**
セガ/'97年3月28日発売/5,800円/SPT

週間本数 **2465本**
推定累計本数 **18万0361本**

13位 前回11位 **サターンボンバーマン(セガサターンコレクション)**
ハドソン/'97年6月20日発売/2,800円/ACT(マルチターミナル6対応)

週間本数 **2309本**
推定累計本数 **1万2214本**

14位 NEW SOFT **アルバムクラブ 〜胸キュン♥セントボーリア女学院〜**
ソシエッタ代官山/'97年7月11日発売/6,800円/ETC

週間本数 **1974本**
推定累計本数 **1974本**

15位 前回19位 **DX人生ゲーム(セガサターンコレクション)**
タカラ/'97年4月25日発売/2,800円/TAB(マルチターミナル6対応)

週間本数 **1639本**
推定累計本数 **2万7775本**

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は7月7日〜7月13日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルー・ラオックスザコンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

USER DATA TOP20

移植希望

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

サターンが出てから、早3年目。アーケードもパソコンもそれぞれ大きく進化してきたけど、そんな環境に柔軟に対応しているのがサターンの特徴かな? 今週も新作が到着だ!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Microsoft Windows 95	220
2	2	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ ビデオゲーム	182
3	3	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	163
4	4	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	129
5	5	同窓会	フェアリーテール Microsoft Windows 3.11以降	113
6	20	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム	104
7	9	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	101
8	7	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	97
8	8	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	97
10	6	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	91

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	10	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト SFC他	72
12	16	Dの食卓2	ワーブ 機種未定	69
13	22	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア プレイステーション	66
14	11	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	60
15	21	ときめきメモリアル2(仮称)	コナミ プレイステーション	58
16	15	ソルディバイド	彩京 ビデオゲーム	57
17	13	マリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術師〜	ガスト プレイステーション	53
18	18	バトルガレヅガ	ライオンエンタープライズ ビデオゲーム	50
18	14	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	バンプレスト SFC	47
20	12	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ SFC	35

祝 森高千里「渡良瀬橋/ララ サンシャイン」



12 Dの食卓2



実現度 5%(?)

パソコンで大ヒットを記録した森高千里のデジタルソフトが、今週も新たに登場。P.40へ

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

最新のアーケードゲームの人気作をチェック!!

一度リリースされると、ロングランの多いアーケードの対戦格闘ゲーム。この夏以降は、何かリニューアルバージョンも出回りそうな感じ……。秋のAMショーも新作が熱そうだぞ!

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	64975
2	3	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	18620
3	2	鉄拳3	ナムコ	18266
4	4	バーチャストライカー2	セガ	12301
5	5	電腦戦機 バーチャロン	セガ	9133
6	7	トップスケーター	セガ	4464
7	8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	4365
8	9	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	SNK	3801
9	6	ストリートファイターIII	カプコン	3431
10	10	スカッドレース	セガ	2263
11	11	TOKYO WARS	ナムコ	2185
12	15	ぶよぶよSUN	コンパイル	1580
13	12	電車でGO!	タイトー	1572
14	13	ストリートファイター EX PLUS	カプコン	1465
15	14	ダイナマイトベースボール'97	セガ	1358

ONE POINT CHECK GAME!

今週の注目株!

10位 前回 10位 スカッドレース

セガ/稼働中/レースゲーム/MODEL3基板



君はエントリーしたか!?

もうコースを極めたという人にピッタリの大会がいよいよこの夏開催だ。「スカッドレース・パシフィック・チャンピオンシップ」にエントリーすれば、全国レベルの猛者達と戦えるぞ。今週はそのポイントを紹介しつつ、「スカッドレース」謎の映像をスクープ公開! P.190へGO!

3 鉄拳3



ついに平八も使用可能に! 技にもいくつか追加されたぞ!

8 リアルバウト餓狼伝説 スペシャル



システム面も改良され、懐かしいキャラも登場しているぞ!

OTHER GAMES!

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

「ヴァンパイア セイヴァー」が発表と同時に3位にランクイン! いよいよ夏休みだけど、それが終われば秋のゲームショウだ。超注目作も含め新作ラッシュが今から待ち遠しいね。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位

前回
1位

グランディア

ゲームアーツ/97年内発売/価格未定/RPG

508
POINTS

開発進捗度

?%

続きが気になるよね

体験版をプレイしてみた人も多かな? パームの町だけでも、本作のすごさは感じられるはず。世界の質感、キャラが織り成すエピソード……。さらに詳しい続報を待て!

2位

前回
2位

サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなかれ~

セガ/98年新春発売予定/価格未定/ドラマチックアドベンチャー

408
POINTS

開発進捗度

?%

気になる新展開!

第1報では花組の新戦闘服が公開されたけれど、彼女たちの普段の服装もどう一新されるのか気になるところだよね。9月のゲームショウ近辺での新画面公開を期待せよ!

3位

NEW
SOFT

ヴァンパイア セイヴァー

カプコン/発売日未定/価格未定/対戦格闘

385
POINTS

開発進捗度

7%

格闘野郎待望の1本

新キャラ、新システムを引っさげてアーケードで大ブレイク。その熱気も覚めやらぬうちの移植決定。4メガRAMカートリッジ対応で、完全移植もマチガイなし!

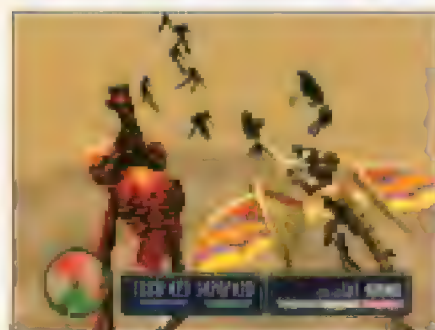
PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

8位

前回
8位

AZEL-パンツァードラグーンRPG-

セガ/今秋発売予定/価格未定/RPG(マルコン対応)

197
POINTS

開発進捗度

?%

サンプルを体験できる!

ついに「AZEL」のサンプルが編集部に着。戦闘シーンは想像以上のデキで期待度増幅だ。このサンプルは店頭でも体験可能。詳細はP.57以降へ!

Coming
Soon

新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

セガ/9月25日発売予定/4,800円/ETC

?
POINTS

開発進捗度

?%

デジタルコレクションだ!

映画公開に合わせるかのように突然発表された「エヴァ」最新作。今回はミニゲーム集といえる作りで、美麗な動画にも注目。詳細はP.34へ!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	3	スーパーロボット大戦F	バンプレスト/8月29日予定	310
5	4	バーチャファイター3	セガ/発売日未定	274
6	5	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス/11月予定	223
7	7	スレイヤーズろいやる	角川書店・ESP/発売中	210
8	8	AZEL -パンツァードラグーンRPG-	セガ/今秋予定	197
9	20	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン/今秋予定	193
10	12	ラストブロンクス	セガ/8月1日	186
11	10	センチメンタル・グラフィティ	NECインターチャネル/11月予定	178
12	6	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ/97年内予定	177
13	11	バイオ ハザード	カプコン/発売中	175
14	21	デッド オア アライブ	テクモ/10月9日	169
15	新	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン/発売日未定	160
16	16	ソニック R (仮称)	セガ/97年末予定	151
17	13	LUNAR ETERNAL BLUE	創通・ゲームアーツ/発売日未定	142
18	13	DESIRE	イマディオ/9月予定	139
18	15	バイオハザード 2	カプコン/発売日未定	139
19	19	VIRUS (ウイルス)	ハドソン/8月22日	135
19	17	ラングリッサーIV	メサイヤ/8月1日	135
22	23	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ/今秋予定	130
23	24	プリンセスクラウン	アトラス/発売日未定	128
24	25	ストリートファイターコレクション	カプコン/8月予定	116
25	22	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ/10月2日	110
26	18	街	チュンソフト/今秋予定	109
27	27	BAROQUE	ステイグ/97年内予定	107
28	28	セツ風の島物語	エニックス/今秋予定	96
29	30	GUNGRIFONII (仮称)	ゲームアーツ/発売日未定	92
30	29	黒の断章	OZクラブ/8月8日	84

OTHER CHECK! COMING SOON!!

111

Tactics Formula

「P.84」で紹介した「Tactics Formula」のサンプルが、編集部にも届いた。このサンプルは店頭でも体験可能。詳細はP.57以降へ!



?

ロスト・ワールド ジュラシック・パーク



アーケード版とはまた違った展開が、映画を観たら要チェック!

読者参加型企画

ALL SOFT READERS CHECK!



セガサターン

Weekly

読者レース Vol. 62

読者のみなさんからの投票で発売済みの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週も首位・最下位に変動アリ！ 新着ソフトも続々登場するぞ。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今号の締め切りは7月31日、当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA 7月18日現在発売済み
サターンソフト総本数:682本

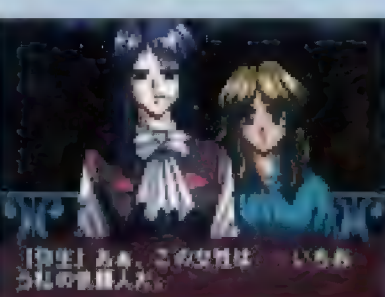
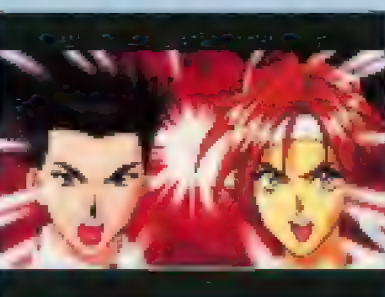
順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	サクラ大戦 (ソフト単品/特別限定版)	ADV	9.4023
2	1	EVE burst error (18歳以上推奨)	ADV	9.3843
3	3	ソニックジャム	ACT	9.3624
4	4	下級生 (18歳以上推奨)	ADV	9.343
5	5	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.3333
6	6	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.2968
7	9	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2721
8	7	バーチャファイター2	ACT	9.269
9	8	ボリスノーツ	ADV	9.2603
10	10	NIGHTS (ナイツ)	ACT	9.252
11	11	ファイアーブレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2366
12	13	西暦1999 ファラオの復活 (18歳以上推奨)	ACT	9.2342
13	12	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2249
14	14	アイドル雀士スーチーパイII (X指定)	TAB	9.2195
15	19	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.1684
16	18	セガラリー・チャンピオンシップ プラス (X BAND対応)	RAC	9.165
17	16	ゲーム天国 (通常版/極楽パック)	SHT	9.1603
18	15	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	9.1428
19	20	レイヤーセクション	SHT	9.1394
20	21	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1162
21	10	ルナシルバースターストーリー MPEG版	RPG	9.1111
22	23	SEGA AGES (ファンタジーゾーン)	SHT	9.0896
23	22	GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0842
24	27	だいたいあいらん	ADV	9.0476
25	24	ストリートファイターZERO2	ACT	9.0389
26	25	バーチャファイター	ACT	9.0351
27	26	魔術騎士レイアース	A-RPG	9.0256
28	33	魔術戦機バーチャロン FOR SEGANET (モデム専用)	ACT	9.0166
29	30	花組対戦コラムス	PUZ	9.0134
30	28	プリンセスメーカー2	SLG	9.007
31	29	ワールドアドバンス大戦略 鋼鉄の戦艦	SLG	9.004
32	32	FIGHTERS MEGAMIX (ファイターズ メガミックス)	ACT	8.9944
33	34	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9864
34	31	バーチャコップ	SHT	8.9846
35	35	Christmas NIGHTS (クリスマスナイツ) 冬季限定版 (限定品)	ACT	8.9826
36	36	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9708
37	37	きんぎょパニック プルミエール2 (18歳以上推奨)	ADV	8.9673
38	43	井出洋介名作の新装版	TAB	8.96
39	40	エターナルメロディ	SLG	8.9523
40	38	魔術戦機バーチャロン	ACT	8.9466
41	39	タクティクス オウガ	RPG	8.9458
42	44	サンダーフォースゴールドバック2	SHT	8.9456
43	41	ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9393
44	57	マジカルドロップIII〜とれたて増刊号〜	PUZ	8.9387
45	42	タライアス外伝	SHT	8.9303
46	46	ファイティングバイパス	ACT	8.9084
47	45	サイバーホッケーフルメタルメス (通常版/限定版)	ACT	8.9046
48	48	TOMB RAIDERS (トゥームレイダーズ)	A-ADV	8.8836
49	47	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.8827
50	49	ワイアラエの奇譚 Extra 36 Holes	SLG	8.8695
51	50	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8487
52	56	続・くっすんおよよ	A-PUZ	8.8367
53	53	三國志V	SLG	8.8356
54	52	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8345
55	54	戦国ブレード	SHT	8.8309
56	55	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8141
57	51	三國志孔明伝	SLG-RPG	8.8
58	58	バーチャコップ2	SHT	8.7971
59	59	太平洋の嵐2 疾風の帰郷	SLG	8.7777
60	59	パンツァードラグーン	SHT	8.77
61	60	サキクオ2 ファイターズ96 (ソフト単品/RAM同梱/限定タフパック)	ACT	8.7699
62	61	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7583
63	63	デジタルピンボール〜ラストクラディエーターズ〜	PIN	8.7544
64	62	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.749
65	65	信長の野望・天翔記	SLG	8.7207
66	74	アンジェリックSpecial2 (通常版/プレミアムBOX)	SLG	8.7187
67	67	大航海時代II	SLG-RPG	8.7179
68	64	ストライカーズ1945	SHT	8.7147
69	68	機動戦士ガンダム外伝II 戦艦のブル	SHT	8.7142
70	70	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6972
71	66	クオワディス2〜惑星強襲オウガン・レイ〜	SLG	8.6949
72	71	ウイニングポスト2 プロクラム'98	SLG	8.6923
73	73	同級生II (18歳以上推奨)	ADV	8.6892
74	72	超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜	SHT	8.6826
75	75	野々村病院の人々 (X指定)	ADV	8.6773
76	76	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.6744
77	77	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.6636
78	83	だいたいあいらん 予備編	ETC	8.6542

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
79	78	ザ・キング・オブ・ファイターズ95 (新システム対応)	ACT	8.6535
80	79	THE UNSOLVED (シアンソフト) (18歳以上推奨)	ADV	8.6521
81	89	シーバス・フィッシング2	SLG	8.6363
82	80	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	SLG	8.6321
83	88	バスルポル3	PUZ	8.6285
84	82	デイトナUSA	RAC	8.6176
85	81	エネミー・ゼロ	MOV	8.6159
86	87	テラ・ファンタスティカ	S-RPG	8.6146
87	86	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.6078
88	84	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.606
89	90	メタルブラック	SHT	8.5882
90	89	ラングリッサーIII (スペシャルパッケージ)	SLG-RPG	8.5861
91	85	メタルスラック (通常版/拡張RAM同梱版)	A-SHT	8.5681
92	91	シャイニング・ザ・ホーリアーク	RPG	8.5629
93	92	スーパーリアル麻雀PV (X指定)	TAB	8.56
94	93	ドラゴンフォース	SLG	8.5556
95	94	THOR〜神皇王紀伝〜	A-RPG	8.5484
96	97	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	SPT	8.5333
97	95	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.5329
98	96	ストリートファイターZERO	ACT	8.5295
99	109	ハイパーデュエル	SHT	8.5111
100	99	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.5107
101	98	SEGA AGES VOL.2 スペースハリヤー	SHT	8.5082
102	100	紫炎龍	SHT	8.5
103	101	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	SPT	8.4956
104	102	ビクトリーゴール'96	SPT	8.49
105	104	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.4814
106	103	ガディアン ヒーローズ	ACT	8.4668
107	107	DREAM SQUARE 魔影あきこ	ETC	8.4666
108	106	ゆみみみくすREMIX	ADV	8.4616
109	105	サイバードール (18歳以上推奨)	RPG	8.4576
110	107	ときめきメモリアル〜forever with you〜	SLG	8.4532
111	110	デカスリート	SPT	8.4363
112	111	機動戦士ガンダム外伝I 戦艦のブル	SHT	8.4275
113	112	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.423
114	108	実況おしゃべりパロディウス〜FOREVER WITH ME〜	SHT	8.4204
115	113	モンスターライダー	PUZ	8.4168
116	115	センチメンタル・グラフィティファーストウィンドウ	ETC	8.416
117	114	メルティンサー〜銀河少女警備隊2088〜 (通常版/限定版)	SLG	8.4104
118	116	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜ストライダーに挑戦〜	SPT	8.3956
119	118	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.3892
120	143	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	8.375
121	119	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.365
122	120	アイドル雀士スーチーパイ リミックス (X指定)	TAB	8.3631
123	122	重戦機レインズ2	ACT	8.355
124	121	メタルファイター〜MIKU	ADV	8.3493
125	131	マジカルドロップ2	PUZ	8.3434
126	124	真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	ETC	8.343
127	123	バスルポル2X	PUZ	8.3419
128	125	BATSUGUN	SHT	8.3366
129	126	グレイテストナイン'96	SPT	8.3351
130	128	バーチャル競艇	SPT	8.3333
131	132	3 X 3 EYES 〜吸精公主〜S	ADV	8.3173
132	135	水滸演武〜風雲再起〜	ACT	8.3157
133	134	きわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3098
134	129	天地無用! 運命必要	PUZ	8.3043
135	136	ぶよぶよSUN	PUZ	8.3015
136	117	バトルバ	RAC	8.3
137	133	スーパーバスルファイターII X	PUZ	8.2965
138	130	GROOVE ON FIGHT (通常版/拡張RAM同梱版)	ACT	8.2957
139	137	伝説のオウガバトル	S-RPG	8.2911
140	138	太閤立志伝II	SLG	8.2857
141	139	アンジェリックSpecial	SLG	8.2802
142	140	WIPEOUT (ワイプアウト)	RAC	8.2688
143	141	女子高生の放課後...ぶくろバ	PUZ	8.2666
144	144	ファンタステッ	ADV	8.26
145	145	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	SHT	8.2484
146	148	新世紀エヴァンゲリオン (ニューパッケージ)	ADV	8.2358
147	146	ダークセイバー	A-RPG	8.2324
148	147	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.2275
149	149	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2251
150	150	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.2222
151	153	機動戦士ガンダム	SHT	8.214
152	155	スナッチャー	ADV	8.21
153	151	世界の事から[i] スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	ETC	8.2075
154	161	アースウォームジム2	ACT	8.2
155	154	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1994
156	157	ディスクワールド	ADV	8.1875
157	159	クロックワークナイト〜ベバルーチョの冒険〜	ACT	8.171
158	156	ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜	PUZ	8.1709
159	158	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1707
160	152	ガンバード	SHT	8.1642
161	163	Wizards' Harmony	SLG	8.1619
162	160	三國志英傑伝	SLG	8.16
163	162	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1485
164	164	プラストウィンド	SHT	8.1428
165	165	皇龍三國演義	SLG	8.1428
166	166	スーパーリアル麻雀グラフィティ (X指定)	TAB	8.1404
167	167	サターンボンバーマン	ACT	8.1381
168	168	ダイナマイト刑事	ACT	8.1329

オッズ表
サターン
A寸評

落ち着きつつある
上位陣? 今週は
「サクラ」が返り咲き!

夏の新作ラッシュを機に、
上位陣の大幅な再構成がある
かと期待された中、旧勢力も
なかなか強固。今週は先週1
位の「EVE」に代わり、「サクラ
大戦」が1位に返り咲きとなっ
た。「ソニックジャム」「なない
ろDREAMS」は高オッズでい
い位置をキープ。来週以降の新
作ラッシュはどう出るか注目!



今週はそれほど大変動と呼
べるもののなかったオッズ表
A全般。「ルナMPEG版」が早
くも登場したが、ノーマル版を
やや上回る位置に順当にラン
クインというところ。細かいと
ころで「吉野公佳」「バトルバ」
あたりがやや不安定気味か?



[次号ついに……]「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょー!!! サタマガの野望第1弾。350円値下げ号完売っすう! 特別定価っていうと、普通は値段が上がるもんなんですけど、まさかの値下げは予想以上の効果でしたっすねえ」「ん。ハチよ。喜ぶのはまだ早いぞ。次号8月1日発売号では、その野望の第2波。超ビッグウェーブの全貌がついに明らかにっ(くわっ)!!」「ついにアレが出ますか。隊長」「次号は必見ちゃっ(くはっ)!!」

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方。初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2ヶ月以上たつたソフトは、評点はより信頼できるものになります。

順位	期間	ソフト名	ジャンル	全投票平均点
169	171	優勝クラシックロード	SLG	8.1304
170	169	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1242
171	170	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.1076
172	185	エンジェルパラダイスVol.1 坂本優子 忍の予感in Hollywood	PUZ	8.1052
173	175	将棋まつり	TAB	8.0987
174	172	2度あることはサントアール	ETC	8.0948
175	174	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.0869
176	127	マリカー 真実の世界へ	RPG	8.0769
177	242	はるかせ戦艦Vフォース	SLG	8.0769
178	176	MYST	ADV	8.0586
179	177	コマンド&コンカー	SLG	8.0555
180	181	mr.BONES(コンパニオン)	ACT	8.0555
181	17	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	8.0526
182	184	LULU	ETC	8.0487
183	178	風水先生	SLG	8.0434
184	180	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	8.0277
185	173	アイトン セナ パーソナルトーク~Message for the Future~	ETC	8.0263
186	186	DIGITAL DANCE MIX~安室奈美恵(コンパニオン)	ETC	8.0066
187	182	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.0
188	189	誕生S~Debut~(18歳以上推奨)	SLG	7.9907
189	187	ときめき麻雀クラフィティ~年下の天使たち~(X指定)	TAB	7.9887
190	202	新テーマパーク	SLG	7.9878
191	199	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.9846
192	190	F-1 Live Information	RAC	7.9814
193	191	プロ麻雀 極S	TAB	7.978
194	188	月花舞幻塵~TORICO~	ADV	7.9778
195	192	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~尊帝~	ETC	7.9696
196	197	宝珠ハンタータイム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	7.9658
197	193	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~結城晶~	ETC	7.9634
198	183	マジカルホッパズ	ACT	7.9629
199	186	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~バイ・チェン~	ETC	7.9622
200	195	リアルバウト闘魂伝説	ACT	7.9611
201	194	天地を喰らうⅡ~赤星の戦い~	ACT	7.9552
202	200	スーパーリアル麻雀PVI(X指定)	TAB	7.9366
203	203	心霊呪術師 太郎丸	ACT	7.9333
204	201	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ジャッキー・ブライト~	ETC	7.9263
205	179	Civilization 新世界七文明	SLG	7.9259
206	196	アークサーとアスタロトの魔界界村	PUZ	7.913
207	204	The Tower	SLG	7.8886
208	205	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(ソフト単体/RAM同梱)	ACT	7.8631
209	206	商店街探検 活劇篇	ACT	7.86
210	207	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8489
211	209	ROOM MATE~井上涼子~	ETC	7.8478
212	208	ときめきメモリアル対戦はするだま	PUZ	7.8438
213	211	大運動会	SLG	7.83
214	213	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.8245
215	210	FEDA-リメイク!~エンブレム・オブ・ジャスティス~	SLG/RPG	7.8095
216	212	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8026
217	18	WILLY WOMBAT	ACT	7.8
218	214	三國志Ⅳ	SLG	7.7942
219	215	エリア51	SHT	7.7857
220	216	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.7788
221	142	ゼロヨンチャンプDoozy-d Type R	RAC/RPG	7.7727
222	217	ヒクトリーゴール	SPT	7.7584
223	228	ふしきの国のアンジェリーク	TAB	7.75
224	218	機神の決断Ⅱ	SLG	7.7435
225	236	エーペルージュ	SLG	7.738
226	219	Dの食卓	ADV	7.7318
227	220	サンダーフォース コールドバック1	SHT	7.7307
228	221	フリートックススタジオ~マリの気まぐれおしゃべり~	ADV	7.7272
229	222	ウィザードリィⅤ&Ⅵ コンプリート	RPG	7.7263
230	223	ウィニングポスト2	SLG	7.725
231	224	DX人生ゲーム	TAB	7.7244
232	225	リグロード サーガ2	S-RPG	7.7163
233	226	Fighting Illusion ~K-1 GRANDPRIX~	ACT	7.7142
234	227	ROBO-PIT	ACT	7.7058
235	229	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~影丸~	ETC	7.7021
236	230	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.698
237	231	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6816
238	232	セクシーパロディウス	SHT	7.6813
239	233	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~サラ・ブライト~	ETC	7.6698
240	234	ぶよぶよ道	PUZ	7.6685
241	235	日焼けの思い出~GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.659
242	237	マイ・ベスト・フレンズ~sLアントリウ女学園編~(X指定)	PUZ	7.641
243	238	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
244	240	探偵神宮寺三郎~未完のルポ~	ADV	7.6086
245	241	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ラウ・チェン~	ETC	7.6078
246	276	わくわく!~(通常版/拡張RAM同梱版)	RPG	7.6
247	243	キング・オブ・ホクシク	SPT	7.5974
248	244	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ウルフ・ホークフィールド~	ETC	7.5777
249	245	リンクル・リバー・ストーリー	A-RPG	7.5753
250	18	デジタルアンジェ~電脳天使SS~	ADV	7.5714
251	259	ハッピー・フリーダー	SLG	7.566
252	246	金沢梅福	TAB	7.5652
253	250	エイリアントリロジー	SHT	7.5641
254	247	でろ~んでろでろ	PUZ	7.56
255	248	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5594
256	252	マックスTT~スーパーバイク~	RAC	7.5555
257	271	麻雀大合戦Ⅱ Special	TAB	7.5555
258	251	サ・コンパニオン~あの町を独占せよ~	SLG	7.5535
259	253	SIDE POCKET2~伝説のハスラー~	TAB	7.5504
260	254	本格プロ麻雀 激闘Special	TAB	7.55
261	249	クロックワークナイト~ペパラーチョの大冒険・下巻~	ACT	7.5438
262	255	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
263	257	サンダーstorm&ロードプラスター	ACT	7.5217
264	258	エアーマネジメント'98	SLG	7.52
265	261	リグロード サーガ	RPG	7.5156
266	262	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5135
267	263	上海 万里の長城	PUZ	7.511
268	264	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5063
269	265	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.5
270	256	ギャラクシーファイター~ユニバーサル・ウォリアーズ~	ACT	7.4965
271	267	マスター・オブ・モンスターズ~ネオジェネレーションズ~	SLG	7.4939
272	272	ブリクラ大作戦	A-SHT	7.4901
273	266	ブルーシード~奇稲田経伝~(18歳以上推奨)	RPG	7.4863
274	269	シムシティ2000	SLG	7.4859
275	270	ウィニングポストEX	SLG	7.4818
276	268	エイナスファンタジーストーリーズ サ・ファーストボリューム	RPG	7.4634
277	273	ZORK I	ADV	7.4523
278	274	セガ インターナショナルビクトリーゴール	SPT	7.4468
279	275	きんぎょさんパニー・ブルミエール(成人向け)	ADV	7.4411

◎新着本命馬紹介 ファンにはうれしいオマケつき。映像のデキはどう?

21着 NEW SOFT **ルナシルバースターストーリー MPEG版**

角川書店/'97・7・4
6,800円(ムービーカード対応)/RPG

全投票平均点 **9.1111**
本誌の平均点 —

通常版では小さく迫力に欠けたアニメーションが、見違えるほどにパワーアップ。まさに完全版。しかしファンとしては最初から、このクオリティーで発表してほしい。ムービーカード専用というのも間口が狭

い感じ。(埼玉県・田中勝・24歳)通常版に比べ、ムービーのサイズがフル画面で良いのだが、通常版をすでにプレイした僕にとって気休めでしかない。どうせなら、通常版と同時発売で買い手に選択してもらうほうが良かったのでは? (埼玉県・松井博信・19歳)ムービーカード対応とはいえ、驚くほどの高画質ではなく、マニュアルがまったく同一なのも大きな減点対象。(兵庫県・溝口安宏・26歳)MPEGだけにキレイだけど、やっぱりゴミが出るのが痛い。パッケージも通常版よりさっぱりしていい感じ。トレーディングカードにルーナが1枚しかないのは残念。(東京都・植松茂・29歳)

◎新着対抗馬紹介 まさにファンとマニアのためのソフト。硬派と軟派どっち?

59着 NEW SOFT **太平洋の嵐2 疾風の雄健**

イマジニア/'97・6・13
6,800円/1,800円(通常版)/1,800円(プレミアムボックス)/SLG

全投票平均点 **8.7777**
本誌の平均点 **7.6**

戦争経済等を重視したゲームデザインのため、ゲームをはじめ前の戦略方針立案が不可欠。上級者は十分に楽しめるが、初心者や、一般ユーザーはワケがわからないうちに連合艦隊を鉄クズにしてしまうかも。(東京都・長村琢哉・30歳)ひと言でいえばムズイ。超マニアック。素人は手を出さないほうがいい。しかし、その方面が好きな人にはかなり楽しめる。(兵庫県・清山広幸・18歳)ゲームはともかく、一緒に付いてきた軍艦手帳は最高でした。(埼玉県・大和田聡・19歳)

107着 NEW SOFT **DREAM SQUARE 雛形あきこ**

ビデオシステム/'97・2・14
3,800円/ETC

全投票平均点 **8.4666**
本誌の平均点 —

基本的に雛形あきこのファン向けソフト、とは思いますが、内容は意外にボリュームがある感じ。パズルも、結構面白い。最初はどれをクリックすると、どのモードに入るのかなど、わかりづらいところがあり気になったが、それ以外はOKかな。ムービーもすごくキレイな仕上がりで、BGMもなかなか良いです。写真や、ムービーを見せるだけのソフトとは違った楽しみがある。これまで出ていた、他のメーカーの類似ソフトよりもかなりイけている感じ。(群馬県・桜井孝・34歳)

◎新着単穴馬紹介1 マニアならわかる? その内容。単穴3発第1弾

217着 NEW SOFT **WILLY WOMBAT**

ハトソン/'97・6・27
5,800円/ACT

全投票平均点 **7.8**
本誌の平均点 **6.0**

最初のうちは、3D世界の構成を把握できなくて戸惑ったが、それも慣れてしまえば大丈夫。かえって、その綿密な世界に魅せられてしまうようになった。ストーリーも悪くないし、謎解きもほどほどにあり、また難易度もちょうど良い。(愛知県・西村俊樹・18歳)

世界観がしっかりしているので、そのぶん、ストーリーが際だっている。その世界観と、流いグラフィックと、英語での会話がマッチして、めっちゃめっちゃカッコイイ演出となっている。またゲーム本編のほうも、独特のカメラアングルでとつぎは悪いかも知れないが、しばらくプレイしていれば気にならなくなる。カッコ良く見える、演出のひとつとなってしまう。適度な難易度で、誰にでもプレイできると思うので、世界観が気に入った人は、ぜひ手に取っていただきたい。(兵庫県・桜井大輔・23歳)久々のやり込み型アクションでうれしい。しかし、そのわりに細かい部分での作り込みが甘いのが気になった。(北海道・田村俊一・24歳)

250着 NEW SOFT **デジタルアンジェ~電脳天使SS~**

徳間書店インターメディア/'97・6・27
5,800円/ADV

全投票平均点 **7.5714**
本誌の平均点 **6.0**

ゲームとしての評価としてはマイナス部分が多すぎる。ストーリーは、ほぼ1本道でわかりづらく、プレイ時間も短め(3時間くらい?)。さらに、エンディングはあまりにも中途半端すぎて、結局的ところどんな結末なのかかわかりづらい。しかし、登場する女の子はかわいいし、ほとんどが静止画ながら画面自体はかなりキレイである。なので、この絵が好きで、質の悪いアニメーションよりは静止画のほうがイイと思う人は、買ってもいいかも。(東京都・西村文伸・20歳)

338着 NEW SOFT **BLAM! マシーンヘッド**

ヴァージンインタラクティブ/'97・5・23
5,800円/SHT

全投票平均点 **7.1**
本誌の平均点 —

大好きなDOOMタイプのシューティング。「西暦1999ファラオの復活」や「トゥームレイダース」はキレイな映像でも難しすぎて途中挫折したが、これは最後まで夢中になった。「ゲンウォー」と似ているが、格段に面白い。ジャンプボタンなしは正解だと思う。でも、標準の上下合わせが唯一の欠点。冒頭と幕間のムービーが、日本人では思い付かないだろうというブラックジョーク的ノリが個人的には気に入っている。やっぱりコアデザイン社はよい。(広島県・竹内誠司・35歳)

【たまには……】「たいちよー!(シュタ)。読者の方からこんなハガキが届いてるでやんす」「ん?」「夏休みはありますか? 笑顔を絶やさず頑張りてください(福岡県・村松秀美・17歳)」「ん。読者のみんなはちょうど今、夏休み真っ直中じゃな。日本一忙しいと評判(当社比)のサタマガにも、ちゃんと夏休みはあるから大丈夫じゃ。ちなみにワシの夏休みは8月16~17日じゃ」「………たいちよう。その日は土日でございますが……」「ま、週刊雑誌の休みなんざそんなもんだよ。ハチ」「………たいちよう、私実家に帰らせてもらいま……」「帰すかー、ハチッ。ワハハハハハ」「ぐえ」

↓オッズ表サターンC

順位	名前	ソフト名	ジャンル	全投票平均
280	239	龍河お嬢様伝説 Mika Akioka Illust Works (通称専用)	ETC	7.4259
281	280	サ・ホード	SLG	7.4259
282	277	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.4202
283	278	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.4177
284	279	昇龍三國演義	SLG	7.4177
285	282	RAY MAN レイマンよ!エレクトーンを教え!	ACT	7.4117
286	283	疾風魔法大作戦	SHT	7.4067
287	284	首都高バトル'97	RAC	7.3947
288	285	BLOOD FACTORY (18歳以上推奨)	SHT	7.3928
289	260	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.3923
290	281	魔動戦艦ナデシコ〜やっばり最後は「愛が勝つ」?〜	ADV	7.3899
291	286	美戦 パチスロ必勝法! 1	TAB	7.375
292	288	アイドル雀士スーパースペシャル (MA18)	TAB	7.3712
293	287	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3702
294	289	クロックワークナイト〜ベバラー・チョコの大冒険 上巻〜	ACT	7.3663
295	290	スチームギア★マッシュ	ACT	7.36
296	281	ステークスウィナー	ACT	7.3538
297	292	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3435
298	294	ブラドルディスク Vol.1 木下優	ETC	7.3333
299	295	THREE DIRTY DWARVES (スリー・ダーティー・ドワフス)	ACT	7.3333
300	296	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.3333
301	297	マジック・ジョー・ザ・カリスマ アドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3333
302	298	ちびまる子ちゃんの対戦はするな	PUZ	7.3333
303	317	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.3333
304	299	テーマパーク	SLG	7.3284
305	300	神皇正統記	ACT	7.3157
306	305	ゴジラ 対 島根県警	SLG	7.302
307	301	m〜君を伝えて〜	SLG	7.2962
308	302	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.2892
309	303	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
310	307	七つの秘宝	ADV	7.2727
311	308	陣水島伝説アスタル	ACT	7.2657
312	306	キャルズパニックSS	A-PUZ	7.2631
313	309	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.2307
314	310	もうちょ	PUZ	7.2272
315	311	Cubio Gallery	ETC	7.2222
316	312	麻雀同級生Special (X指定) (プレミアムパック/ソフト単品)	TAB	7.2202
317	313	水滸演武	ACT	7.2072
318	314	ロードラッシュ	RAC	7.2037
319	315	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.1912
320	316	卒業クロスワールド	ADV	7.1875
321	318	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	QIZ	7.1785
322	319	くるりんPA!	PUZ	7.1724
323	320	ドラゴンボールZ 偉大なドラゴンボール伝説	ACT	7.1714
324	322	ヴァーチャルハイドライド	A-RPG	7.17
325	293	天地無用! 登校無用アニマジコレクション	ADV	7.1666
326	329	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1639
327	323	SEGA AGES/メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.1612
328	324	首領録 (ドンパチ)	SHT	7.1552
329	325	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1551
330	304	GAME WARE Vol.5	ETC	7.1428
331	326	Destruction Derby (デストラクションダービー)	RAC	7.1428
332	327	ビグラー撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.1333
333	328	剛鉄堂 (スティーラダム) (通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	7.125
334	334	おまかせ! 道楽家 (セイバース)	ADV	7.12
335	330	アボなしギャルズお・り・ん・ぼ・す	SLG	7.1176
336	331	バトルモンスターズ (18歳以上推奨)	ACT	7.1152
337	332	ブル・シカゴ・ブルース (18歳以上推奨)	ADV	7.1147
338	新	BLAM / マシーンヘッド	SHT	7.1
339	333	ソート&ソーサリー	RPG	7.0976
340	341	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	7.0952
341	335	NISSAN PRESENTS オーバードライビングGT-R	RAC	7.0714
342	343	ゲックス	ACT	7.0689
343	321	蜂KING THE SPIRITS 2	RAC	7.054
344	336	GOTHA II 〜天竺の騎士〜	SLG	7.05
345	337	くっすんおよよ S	PUZ	7.0483
346	344	龍河英雄伝説	SLG	7.0319
347	338	サンダーホーク II	SHT	7.0243
348	340	ストリートファイターリアルバトル オン フィルム	ACT	7.0178
349	339	QUOVADIS (クオ・ヴァディス)	SLG	7.0022
350	342	ケケケの鬼太郎 幻冬怪奇園	ADV	7.0
351	345	ときめき麻雀ハラダイス 〜恋のてんばいビート〜 (X指定)	TAB	7.0
352	346	スカイターゲット	SHT	7.0
353	349	大脱走 (DAITORIDE)	PUZ	7.0
354	347	新型くるりんPA!	PUZ	6.9444
355	348	GAME WARE VOL.3	ETC	6.9428
356	351	NIGHTTRUTH "Maria"	ADV	6.909
357	352	柿木将棋	TAB	6.9019
358	新	タクラマカン〜敦煌傳奇〜	PUZ	6.8888
359	353	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	ETC	6.8737
360	354	マイティビート〜Mighty Hits〜	SHT	6.8636
361	356	ヘンリー・エクスプローラーズ	SHT	6.8421
362	355	シーバス・フィッシング	SLG	6.8333
363	357	永世名人 II	TAB	6.8333
364	358	海底大戦争	SHT	6.8269
365	359	爆れつハンター	ADV	6.8253
366	360	おーちゃんのお絵かきリズム	PUZ	6.8235
367	361	ゲームの達人	TAB	6.819
368	363	ウルトラマン図鑑	ETC	6.8
369	364	必殺パチンココレクション	SLG	6.8
370	350	機動戦士Zガンダム 前編 セータの騒動	ACT	6.7939
371	365	天地無用! 魅影温泉湯けむりの旅 (18歳以上推奨)	ADV	6.7916
372	362	AQUAZONE for SEGA Saturn	SLG	6.7818
373	366	バーチャフォトスタジオ (X指定)	SLG	6.7647
374	367	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
375	368	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	ETC	6.75
376	380	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	6.7058
377	369	永世名人	TAB	6.6708
378	370	ハンクオンGP'95	RAC	6.6666
379	371	EMIT Vol.1 〜時の選子〜	ETC	6.6666
380	372	クリエーション	SHT	6.6666
381	373	AI将棋	TAB	6.6585
382	374	タイアスII	SHT	6.6526
383	375	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6427
384	376	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
385	377	ズーブ	PUZ	6.6363
386	378	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.6086
387	379	シャイニング・ウィズダム	A-RPG	6.6
388	382	Body Special 264	PUZ	6.5833
389	383	三國志リターンズ	SLG	6.5789
390	385	ウイングアームズ〜華麗なる聖王〜	SHT	6.5662

●新着単穴馬紹介2 忘れた頃にやってきた……? 単穴ソフト第2弾。

358着 NEW SOFT

タクラマカン
〜敦煌傳奇〜

パトラ/96・12・27
6,800円(マウス対応)/PUZ

全投票平均点 **6.8888**

本誌の平均点 **5.66**

不思議な雰囲気を持ったパズルゲーム。第一問目からいきなり難しく、しかも、どの問題もちょっとしたきっかけに気付かないと、なかなか解けない作りです。気の短い人には向いていないかもしれません。敦煌を探検するというストーリーも探検心をそられるし、答えられると見ることができるムービーは、どれもキレイで魅力的。世界観や、変わったパズルに興味がある人なら、いいかも。(北海道・長瀬淑子・32歳)

440着 NEW SOFT

ピンボールグラフィティ

バック・イン・ビデオ/96・7・12
6,800円/PIN

全投票平均点 **6.1**

本誌の平均点 **5.0**

リアルな斜め視点からのプレイや、アクションを起こす時のズームアップなど、カッコ良い部分が随所に織り込まれている。ところが、それと同じくらいあるマイナス点が難。ポリゴンを利用してるためか、プレイヤーの動きと画面とに多少のズレがあったり、せつかくの視点も活用されていなく、あまり意味がない。ストーリーモードもオソマツ。あと、もう数種類、台があると良かった。(静岡県・小島潤一・27歳)

×新着要注意馬紹介 西暦3000年からやってきた宇宙の騎士。帝王強奪ッ!

547着 NEW SOFT

スターファイター3000

イマジニア/96・10・25
6,800円/SHT

全投票平均点 **1.7**

本誌の平均点 **5.33**

最近のゲームで、これだけ自機がカッコ悪いのは久しぶり。操作性も悪く、加速していないと旋回できない

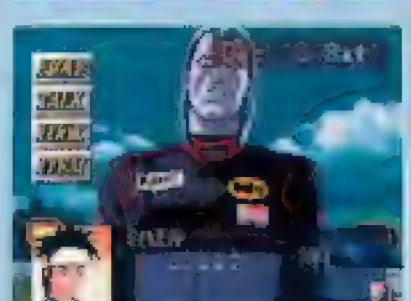
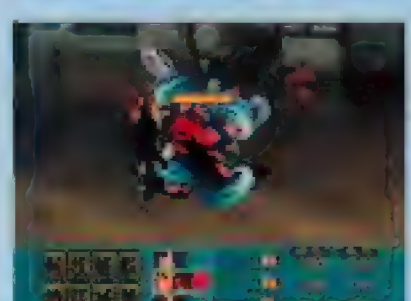
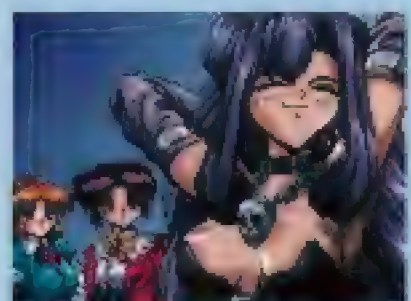
いうえに、フラフラと動いてまっすぐ進むことさえおぼつかないのは困りもの。ただ長いだけで、オソマツで、見るべきところがないアドバタイズデモも失礼なだけ。ミッションスティックにも対応しているが、ますます印象が悪くなる始末。PS版も、こんなにひどいのだろうか?(千葉県・滝克尚・33歳) 近年、まれに見る駄作。オープニングから、グラフィック、デザイン、ゲーム性まで、果ては操作性まで悪いとなると、どうすればよいのやら。(愛媛県・佐伯瑞貴・24歳)

順位	名前	ソフト名	ジャンル	全投票平均
391	384	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5625
392	386	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 (X指定)	TAB	6.5502
393	387	GRAN CHASER (グランチェイサー)	RAC	6.5497
394	388	STREET RACER EXTRA	RAC	6.5294
395	389	ナイトストライカーS	SHT	6.5238
396	391	リターン・トゥ・ソーク	ADV	6.5185
397	392	闘神伝S	ACT	6.4866
398	393	テトリスプラス	PUZ	6.4814
399	381	BUG TOO!!	ACT	6.4625
400	394	Turf Wind'96 〜武蔵 剣走馬育成ゲーム	SLG	6.4615
401	390	THE野球王スペシャル〜今夜は12回戦〜 (18歳未満お断り)	ETC	6.4473
402	395	四柱推命ビタクラフ	ETC	6.4444
403	397	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4285
404	398	ゲームの達人2	TAB	6.4285
405	399	2TAX GOLD	QIZ	6.4166
406	401	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.4
407	396	天地無用! 龍皇見くらげCD-ROM for SEGA SATURN (X指定)	ETC	6.3818
408	402	ロックマンX 3	ACT	6.375
409	403	料理の鉄人 〜キッチンスタジオツアー〜	ETC	6.3684
410	404	ファイブ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.3593
411	405	輝兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3571
412	406	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.3538
413	407	MAKING OF NIGHTTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	6.3529
414	410	TETRIS S	PUZ	6.3529
415	408	平成天才バカボン すすめ! バカボンス	PUZ	6.3513
416	409	爆美! オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
417	411	ブラックファイアー	SHT	6.3333
418	415	マジカルドロップ	PUZ	6.3243
419	412	真説・夢見館 扉の奥に輝かが...	ADV	6.3107
420	413	闘神伝URA	ACT	6.3057
421	420	D-THIRD	ACT	6.303
422	414	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.3
423	416	はいばあセキュリティーズS	SLG	6.2608
424	417	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2564
425	400	逆転裁判	SHT	6.25
426	418	実戦麻雀	TAB	6.2307
427	419	信長の野望リターンズ	SLG	6.2142
428	421	ロードランナー エクストラ	A-PUZ	6.2
429	422	ライフスタイル 生命40周年はるかな旅	ETC	6.2
430	423	ゲームの達人 THE 上海	PUZ	6.1785
431	424	マジックカーベット (通常版/マルコン同梱版)	SHT	6.1764
432	426	モータルコンバットII 完全版 (X指定)	ACT	6.1676
433	425	GOTHA 〜イスマイリア戦後〜	SLG	6.1622
434	428	湾岸デッドヒート	RAC	6.1503
435	427	EMIT Vol.3 〜私にさよならを〜	ETC	6.1428
436	429	龍皇伝説3 運かなる戦い	ACT	6.1158
437	431	びんぴんキャナルのまあじゃん日和	TAB	6.1111
438	432	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
439	433	デスロトル 隔絶都市からの脱出 (18歳以上推奨)	SHT	6.1025
440	新	ピンボールグラフィティ	PIN	6.1
441	434	Race Drivin'	RAC	6.098
442	435	麻雀ハイパーアクションR (X指定)	TAB	6.0833
443	436	新・忍伝 (18歳以上推奨)	ACT	6.0803
444	437	ウルフファンク 空牙2001-SS	A-SHT	6.0714
445	438	麻雀四姉妹 若草物語 (X指定)	TAB	6.0625
446	430	バーチャルオーブンテニス	SPT	6.0416
447	439	輝兄弟 究極…男の逆襲〜 (18歳以上推奨)	SHT	6.0338
448	440	ホーンテッドカジノ	TAB	6.0277
449	441	ハイパー30針線パズルパズル (通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	6.0
450	442	NIGHTTRUTH2 (X指定) Expansion of the personal 2 "NIGHT" (18歳以上推奨)	ADV	5.9655
451	443	The PSYCHOTRON (18歳以上推奨)	ADV	5.9411

オッズ表サターンB・C注目

ナニが起こった?
真説サムスピ大暴落!
新着ソフトはしどろ?

今週はとにかく激動の動きが見られたオッズ表B・C。先週好調なすべり出しを見せた「真説サムスピ」は今週164ランクダウンの181位に! その他「マリカ」「ゼロヨンチャンプ」も不安定。もうしばし静観か?



今週は一転49ランクダウンの「マリカ」。

一方の「はるかぜ戦艦」は65ランクアップ!

票が増えることに超ダウン「真説サムスピ」。

「ゼロヨンチャンプ」は79ランクダウン。

【サタマガ編集部チーフ】「……………ッ!!」「あい?」「熱い○ナ○○レース。そんなあなたに○ナ○○レース。メイクドラマはあなたのモノ!」「はい?」「今週スケジュール表に現れた『サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ (仮)』は、先日公演が終わったサクラ大戦歌謡ショウ 花組特別公演「愛ゆえに」の模様を収めたデジタルファンディスクとのことだそうじゃ。地方で観に行けなかった人には、うれしいお土産じゃの!」「ですね!」「ナゾのアーケードニューバージョン。都内某所に出没。はたしてその実体はア?」「ワァ?」「近日すべてが公開! 期待して待て!!」「はいはい!」

↓オッズ表サターンD

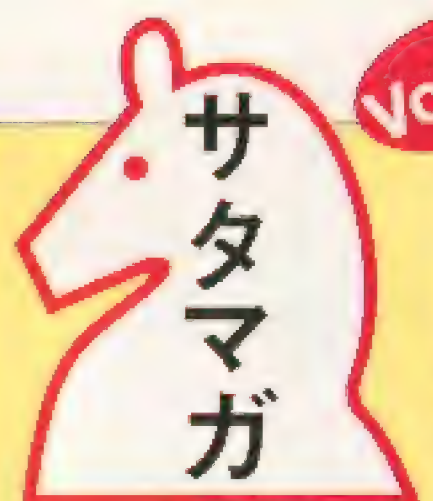
順位	順位	ソフト名	ジャンル	全投票平均
452	444	HYPER REVERTION(ハイパーリヴァンション)	SHT	5.9766
453	452	ファーストストーリー〜破亡の舞〜	S-RPG	5.9047
454	445	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
455	446	海岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.9
456	448	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	5.8571
457	449	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
458	450	バーチャルカシノ	TAB	5.7916
459	451	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.7916
460	447	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.7714
461	453	フィッシング甲子園	SPT	5.7647
462	454	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.75
463	455	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	ETC	5.7333
464	456	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	ADV	5.7209
465	464	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.714
466	457	BUG(ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ)	ACT	5.6666
467	465	「占術物語」その1	ETC	5.6315
468	458	鉄球〜TRUE PINBALL〜	PIN	5.625
469	459	戦術将棋	TAB	5.6
470	460	スペースインベーダー	SHT	5.5833
471	462	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.563
472	463	麻雀情空・天竺	TAB	5.553
473	461	エアーストベンチャー	RPG	5.5128
474	466	アドヴァンストV.G.(通常版/シグナーバズル込み初回限定版)	ACT	5.4074
475	468	フライングバトルQ	QIZ	5.4
476	469	NINKU〜忍空〜 強気な奴等の大激突!	ACT	5.3934
477	470	ゲイルレーサー	RAC	5.3809
478	471	麻雀巖流島	TAB	5.3333
479	484	人猿人間ハイライダー ラストジャッジメント	SHT	5.3333
480	472	ポロイットへべれけ	PUZ	5.317
481	473	ハイオクタン	RAC	5.3125
482	474	SKULL FANG〜空牙外伝〜	SHT	5.2727
483	475	Break Thru!	PUZ	5.2352
484	476	FIFAサッカー'96	SPT	5.1842
485	477	TAMA	ACT	5.1638
486	478	ダイダロス	SHT	5.1543
487	479	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	5.1428
488	480	ストリートファイターII ムービー	ETC	5.1304
489	481	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.1
490	482	ファンキー ファンタジー	RPG	5.0833
491	483	サイベリア	SHT	5.037
492	467	SANKYO FEVER 実況シミュレーションS	ETC	5.0
493	485	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.9729
494	486	GALJAN(X指定)	TAB	4.9285
495	487	球転界	PIN	4.8666
496	488	駿子〜競馬データSTABLE〜	ETC	4.8461
497	489	ファッザー・クリスマス	ADV	4.8235
498	491	犯罪写真〜捕られた少女たちの見たモノは?〜(18歳以上推奨)	ADV	4.8148
499	492	シミュレーション・スー	SLG	4.8
500	490	学校のコワイウわさ 花子さんが来た!!	ETC	4.7941
501	493	QUANTUM GATE [〜悪夢の序章〜(18歳以上推奨)]	ADV	4.7777
502	494	HORROR TOUR	ADV	4.7368
503	496	新海軍艦	SLG	4.7272
504	495	3D Lemmings	PUZ	4.7272
505	497	タイタンウォーズ	SHT	4.625
506	499	〜劇場版伝説〜プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.5045
507	500	キューパトラ	PUZ	4.5
508	501	シュトラール〜秘められし七つの光〜	ACT	4.4117
509	502	燃える!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.4
510	503	バーチャルバレーボール	SPT	4.2748
511	498	エルフを狩るモノたち	ADV	4.2666
512	507	魔法の雀士 ぼえぼえオエミ(18歳以上推奨)	TAB	4.2333
513	504	たたいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
514	505	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.1212
515	506	美少女パラエディゲーム ラビュラスパニック	TAB	4.0714
516	508	アイレム アーケードクラシックス	ETC	4.0
517	511	北斗の拳	ADV	3.9495
518	509	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	3.9375
519	510	WORLD CUP GOLF ~IN ハイアットドラフトビーチ~	SPT	3.9166
520	512	無血戦子	ACT	3.8576
521	513	ハットトリックヒーローS	SPT	3.8461
522	514	痛快! スロットシューティング	ETC	3.8333
523	515	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.7802
524	516	ケンウォー	SHT	3.75
525	517	必殺!	ACT	3.6363
526	518	ジョニー・バズーカ	ACT	3.5333
527	520	学校の怪談	ADV	3.2404
528	519	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.1956
529	521	ハートビートスクランブル	ADV	3.1739
530	522	FIST	ACT	3.1568
531	523	一発逆転〜ギャンブルキングへの道〜	ETC	3.1
532	524	ライズ オフ ザ ロボット2	ACT	2.8571
533	526	ぼっばらばおん	PUZ	2.74
534	525	結婚〜Marriage〜	SLG	2.732
535	527	ISTO E ZICO 〜ジーコの考えるサッカー〜	ETC	2.7307
536	530	美少女戦士セーラームーンSupers〜Various Emotion〜	ACT	2.6153
537	529	PLANET JOKER	SHT	2.6
538	531	Delcon5	SLG-RPG	2.5833
539	532	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5263
540	528	グリッドランナー	ADV	2.5
541	533	カオスコントロール	SHT	2.5
542	538	ボイスアイドルマニアックス〜プールバーストリー〜	TAB	2.5
543	534	麻雀海軍物語〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜(18歳以上推奨)	TAB	2.4285
544	535	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG-RPG	2.0909
545	536	デスクリムゾン	SHT	2.0445
546	537	スタンバイ Say You! (18歳以上推奨)	ADV	1.95
547	54	スターファイター3000	SHT	1.7

七夕過ぎて、星の戦士が500本斬り!!?

オッズ表
サターン
D対決

先週は「ボイスアイドル」がいきなり最下位帝王の座を強奪し、537本のソフト群が一気に蒼ざめたオッズ表D。今週は再び「デス」様と「大冒険」將軍が巻き返し作戦を謀る中、いきなり1996年10月25日生まれの「スターファイター3000」が彗星のごとく飛来! オッズ表のソフト546本をゴボウ抜き試し斬りだ!! きらめく新帝王。西暦3000年まで治世は続くのかあ?

【夏休み特別プレゼントっす!】「タイツッヨー! 暑いっすーッ!」「まあね。夏だからさ。ワシなんか、暑さで17キロも痩せたぜよ!」「ホホホホントすか隊長!」「今度、隊長のスーパーダイエット教室でも開こうかの!」「で、プレゼントというのは?」「ん。クーラーのかけすぎに注意。涼しい部屋で、サウナスーツ。てなわけで、ワシ秘蔵の脳天直撃セガサターンブルゾンに1名様にプレゼントぢや。未使用フリーサイズだから、女の子も安心感心!」「宛先は?」「とりあえず、読者レースのハガキに、脳天ブルゾンほしーっす、たいちよとか書いて送ってきな。締切はワシが夏休み前に選ぶから、8月8日ワシの机に必着じゃ!」「ドンドン送ろう!」「待っとるで!」



推奨名馬

ソフトDATA

概舎情報
サカつく
ひとくちメモ

サッカー知らんでも遊べるゾ

ウィッス! ボートボールとハンドボールのゴールなら俺にまかせろーッ!! カッ(開眼)! 他はダメなんだーッ(告白)! くわッ(閉眼)! というわけで強引なツナギですが、俺が推奨名馬ってみたいのは「サカつく」です。ウッス。サッカーでは見学が大得意なマグロチャン(俺)としては、アクション系サッカーゲームがあまり楽しく感じられないわけでした。かといってサッカーとかJリーグって、嫌いじゃないけど好きでもない、微妙な揺れる乙女心っていうか。じゃあ、なんでそんなサック野郎が「サカつく」やってんのかっていうと、やっぱゲームとしてビーンとくるモノがあったからですわな。一時期流行った育てゲーの流れではあるけれど、あくまでも「開発者が遊びたい物を作る」って姿勢がにじみ出るところに、まずビーン! って感じ。んでもって、中身のギッチリ詰まったプレイ感に、またまたビーン! はちきれんばかりっすわ。愚息も。このへんの印象というか、画面から伝わってくる意気込みとかが、初めてゲームを買ってきたドキドキ感を思い出させてくれまっすわ。ゲーム回春ですな。ウッス。さらにナイスなのが、競争心をあおるその作り。1人でクラブを運営してチームを育ててエンディングを目指して……ってやっても楽しい

check!

じっくり腰を据えて
末長く遊べるゾ!

発売されてから1年以上も経っているのに、まだビーンとさせながらプレイしまくってる輩もいるとか。時間をかけないとモアベターなチームが育たないのと、はっきりした攻略法が見つからないことが長く遊べる秘密と見たが、どうか? もどかしさにビーン!

セガサターンの名作にスポットをあてる...

Written by 居酒屋

Jリーグプロサッカークラブをつくろう!



●セガ
●'96・2・23
●6,800円
●SLG

読者 8.6321
本誌 7.33



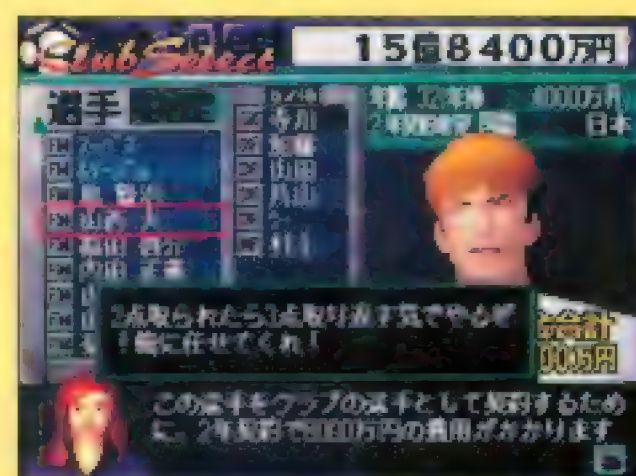
生まれつきの
怠け者。いわゆる
マグロチャン。
赤字で激ヤセ中。

初登場順位は38位(8.0833)。だが、その後驚くことにオッズは常に上昇を続け、毎週のようにオッズを更新している驚異のソフト。投票もいまだに多数届いている。

ちょうど「育成シミュレーション」というジャンルが定着しつつあった時代に発売された新機軸ゲーム。サッカーを選手の視点から楽しもうという主旨がアクションゲームになっているなら、「サカつく」はクラブオーナーの視点から楽しむシミュレーションだ。プレイヤーは架空のJリーグ加盟クラブ経営とともに選手の育成をも手がけることができる。揃える選手、重点を置いた練習でチームを育てつつ40年間クラブを運営するのだ。

けど、育てたチームを他の人のチームと対戦させられるっていうじゃありませんか、奥さん! ていうか、もうこの対戦ってあたりがヤバすぎですな。コツコツと地道に時間をかけて育て、いざ対戦。いままでの苦労が報われるか、それともすべてがオシャカ(古い表現か?)になるか、もうドッキドキ★ 1人でプレイしていると自分のチームの強さがわからんけど、数人で対戦すれば自分の位置がわかる。すべてはこの対戦のためにクラブを運営してると言っても過言じゃありません。単純に強いのか弱いのかを競うだけじゃなくて、実在の選手をコレクションする、いま若者の間で大流行のトレーディングカードチックな楽しみもあるし。

ちと旬は過ぎた感もありますが、友達数人と一緒に買えばまだ遊べるナイスゲーム。「サカつく」のためにサッカー覚えても損はないヨ!



優秀な選手の獲得もこのゲームの鍵を握る「2」ではさらに楽しく?

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

Office 158 181 224 9220 0074

対戦! 男なら対戦、女も対戦。ほとんど明らかにされていない選手の能力と運だけが試合の行方を決めるっ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!



補完計画

●セガ●9月25日発売予定●デジタル・カードライブラリ●4,800円●1人プレイのみ●全年齢推奨

SPECIAL
特報!!
REPORT

新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ



突然の特報で驚いている読者も多いんじゃないだろうか? そう、この「新世紀エヴァンゲリオン・デジタル・カード・ライブラリ」は紛れもなくサタンの新作タイトル。今回はデータベースに近いソフトなのだ。カードになっているキャラクターを選択すると、テレビ版のハイライトが動画再生されるというものなのだ。注目すべき点は、ミニゲームの存在。各種あるミニゲームをクリアすることでカードの種類が増加し、見られるアニメーションが増えていく仕組みになっているのだ。

動画による様々な閲覧機能

上がソフト起動時の画面。扉をめくると右の画面に切り替わり、ここで任意のカードを選択することで選択されたカードが拡大し、テレビ版でのハイライトが鑑賞できる。映像はデジタルメディア制作部が担当。高解像度モードの使用、およびシネバックの性能を最大限に発揮させることで、これまでのシネバック映像とは思えない高画質に仕上がっているぞ。また、ビデオ、LDの未発売部分の21話～26話の映像も含まれるとのことだ。ビデオとLDの発売もまだされていないだけあって、これはファンには朗報といえるんじゃないかな?



二度飛動!!



カードの中にはテレビ版の予告編のものもある。もちろん、ここでもカードを選択すればテレビ版同様のアニメーションを見ることができるぞ。

ミニゲームに勝って、新たなカードを手に入れろ!!

現在、判明しているミニゲームはこの2つだけ。もちろん、ミニゲームは他にも数種類入る予定だ。このミニゲームはテレビ版のシーンをゲーム化したものが多いようだ。このミニゲームを

クリアすることで動画再生されるカードが増えていく。ただし、ミニゲームといっても結構、コッた作りになっているので、かなりアツイプレイになること間違いなしだ。



「男の戦い」

これは記憶力を試されるゲーム。ゲンドウの眼鏡が4つの方向に光るので、光終わったらその光った方向と順番を記憶を頼りに方向キーを入力していくというルールだ。クリアするにつれて光る速さや数が増えていくので、覚えづらくなるぞ。ミスるとゲンドウに「帰れ」と言われてしまう。

「人の造りしもの」



暴走したJ.A.を追いかける初号機。ここでは、初号機の手の上に乗っているリサトを落とさないようにし、J.A.に追い付くことが目的。J.A.が炉心融解を起こしたらゲームオーバーだ。

映像編集のプロが見せてくれるものは？

新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

開発者インタビュー

——まず今作の制作コンセプトからお聞きしたいのですが？

石坂 これまでエヴァのゲームは2つ出ていますが、今回そのエヴァをモチーフとして非ゲームを作れないか、と考えたのが最初ですね。

——なぜ非ゲームにしたのでしょうか？

石坂 前のシリーズはエヴァのアウトサイドストーリー的な作りだったんで

すけど、今回はも

う1度本来のエヴァを振り返ってみよう、と。今でこ

そ社会現象にまでなっているエヴァ

ですが、途中から見た方は入りづら

い作品だと思うん

です。そういう方

に対して、これを見るとひと通りのことがわかる、といったデータベース的なものを提供したかったんです。

——テレビシリーズ全26話が網羅されていることですが。

石坂 ええ、もちろん。それがコンセプトなんで、すべて網羅されてます。

ただ、単なるデータベースにはしたくなかったんで、自分で映像(=カード)を集めていく形をとったんです。

——カードを集める、というふうにした理由というのは？

石坂 映像を再編集、収録したものをサターンで見せる場合での検索や閲覧のやりやすさ、操作性を考えた結果です。カードごとに映像を収録し、見たいシーンをひょいとおつまんで再生するというのが一番やりやすいですね。それをミニゲームで手に入れていくわけなんですけど、トレーディングカードっぽい味付けをしていて、手に入れたカードがダブっている、ということもあるんですよ。

茂木 セっかく買ったのに全部見れない人も出てくるんじゃないか、ってかなりもめたんですけどね。

石坂 まあ、全部最初から揃っているのもつまらないし、あまりじらされてもイヤになっちゃいますからね。でも、得意なミニゲームばかりプレイしていてもカードが揃っていくように、うまくバランスを取ってますよ。ただ、パワーメモリーを使ったカードの交換などは、申し訳ないんですが今回取り入れていません。



ゲンドウのミニゲームを解説中の石坂氏。古い読者なら記憶力ゲーム、「サイモン」みたいなもの、と言ったらわかるかな。

——ゲーム自体が、バインダー形式のカードホルダーになっていますが、集めたカードがどのページに入るか、法則などはあるんですか？

石坂 だいたいカテゴリー別にページが別れていて、見やすい形にしています。——全部で200枚程度のカードがあるらしいですが、それらすべてに映像が収録されているんですよね。

石坂 ミニゲームのカード、という例外もありますが、それ以外のカードにはすべて、約15秒程度の映像が収録されています。

——こういったものにはスペシャルカードや、レアなカードなどが用意されてそうなんですけど、どうなんですか？

石坂 今は詳しく言えませんが、ノーマルカードに対してのキラカードみたいなものは作る予定です。中身については、特別なビデオクリップとかアイデアはあるんですけど……秘密です。——200枚すべて集めるとなにか特別なことが起きるとか……。

石坂 うーん(笑)。考えてます、とだけっておきましょう。

——次はツっこみますからね(笑)。で

セガが開発する作品の、映像部分の多くを手掛けてきたデジタルメディア制作部が送る本作。これまでのシリーズとはまたひと味違った内容に仕上がる模様だ。今回はインタビュー第1弾として、作品のコンセプトなどを詳しく聞いてみたぞ。

は、ミニゲームにお聞きしますが、どんなものがあるのでしょうか？

浜田 総数はまだ秘密ですが、今回発表した2つのように、エヴァに登場するキャラクターにあったミニゲームを入れてあります。マニアな方ほどニヤリとするような。

茂木 かなりギャグが入ってますよ。「2ndインプレッション」にユニゾゲームがあったじゃないですか。あれの延長というイメージが強いですね。名前にテレビシリーズのサブタイトルをつけているんですけど、アニメ本編の真面目さとミニゲームのギャグのギャップが面白いと思いますよ。

——ここまでお聞きすると、どこまでできているのか気になるのですが。

石坂 どのシーンをカードの中の映像に取り入れるのかはプランはだいたい決まっていますが、その映像を実際に編集するには、また煮詰める必要がありますからね。その作業が非常に大変なんです。完成度でいうと、60%といったところでしょうか。

浜田 ミニゲームもできつつあるので、次回以降はそのへんを徐々にお見せできるんじゃないでしょうか。

——では、苦労点を含め、読者にメッセージをお願いします。

石坂 エヴァという作品自体がとても濃いので、どの映像を入れればいいのか悩んでます。

か悩んでます。そういったカードの構成ですね。いくらCDの容量をギリギリまで使っても全部収まりきれませんから。メッセージとしては……、ダブるカードに泣きつつ、トピック的な映像を楽しんでもらいたいですね。ホルダーの中で止まっている画面が、そのまま動きだす、印刷物ではとても得られない気持ちよさを出すよう編集していますので、期待してください。

浜田 キャラクターそれぞれを楽しめるミニゲームをぜひ楽しみにしてください。私達も楽しんでいるくらい自由に作ってますので、きっとみなさんも面白いと思っていただけるんじゃないでしょうか。

茂木 やはり、映像のプロである石坂の編集テクニックを楽しみにしてほしいですね。いかにカッコよく、気持ちよく見られるか、というところがビデオなどとは違うと思いますから。実は僕もそれが一番の楽しみなんですけどね(笑)。きっと、コストパフォーマンス的にも素晴らしいものができあがると思いますよ。あと、ジャケットはもちろん描きおろしですし、CD盤もカラーのピクチャーCDになりますので、もう飾っておいてもOKの作りになりますよ。期待してください。

——完成を期待しています。本日は、ありがとうございました。



左から、今作のカード、および映像部分を制作する石坂郁夫氏(デジタルメディア制作部)。ミニゲームのデザインを担当する浜田尚子氏(CS1研)。そして、これまでのエヴァシリーズも手掛けられた茂木幸樹氏(CS1研)。茂木氏は今回もジャケットデザインを担当されているらしい。無類のエヴァ好きが集まった今作も、目が離せなくなるのは間違いなし!!

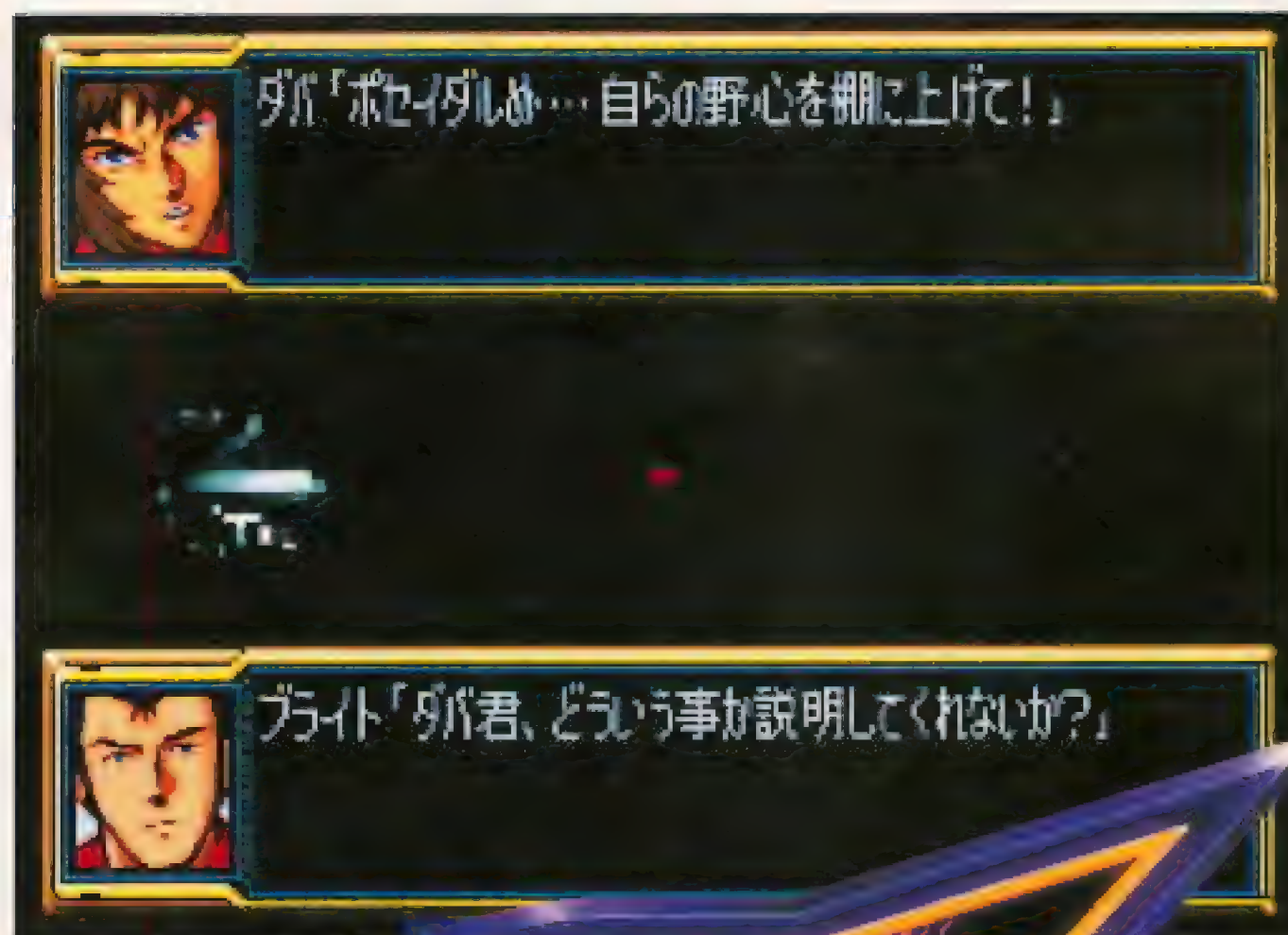
印刷物にはない気持ちよさが味わえますよ(石坂)

続報

リアル系シナリオ徹底調査! 前回の続きだっ!

気がついてみたら、もう発売まで1カ月。ぼちぼち内容の濃いページになるようにしていきたいと思う。てなわけで先週号で約束した通り、今週もリアル系シナリオの序盤ストーリーを紹介するぞ。もちろん、追加情報もページが許す限り満載でお届けだっ! ちなみに前回同様、数値は開発中のものなので、パラメーターを見て一喜一憂しないように頼むよ。

●バンプレスト●8月29日発売●6,800円
●シミュレーションRPG●全年齢推奨●1人プレイのみ



SPECIAL
特報!!
完成度 85%

スパロボ大戦

表情の違いに注目するのだ!!

従来のシリーズ作では、顔グラフィックが原則として1人1パターンというのが当たり前だった。そのため、普段通りの表情で叫んでいるなど、ハタから見ると不自然な状況になっていた。しかし、そんな細かいところにも目を向けて、今回からは主役級のキャラクターに限り、喜怒哀楽を表現できるよう、顔グラフィックのパターンが増えているのだ。雰囲気盛り上がりまくりだぞ。

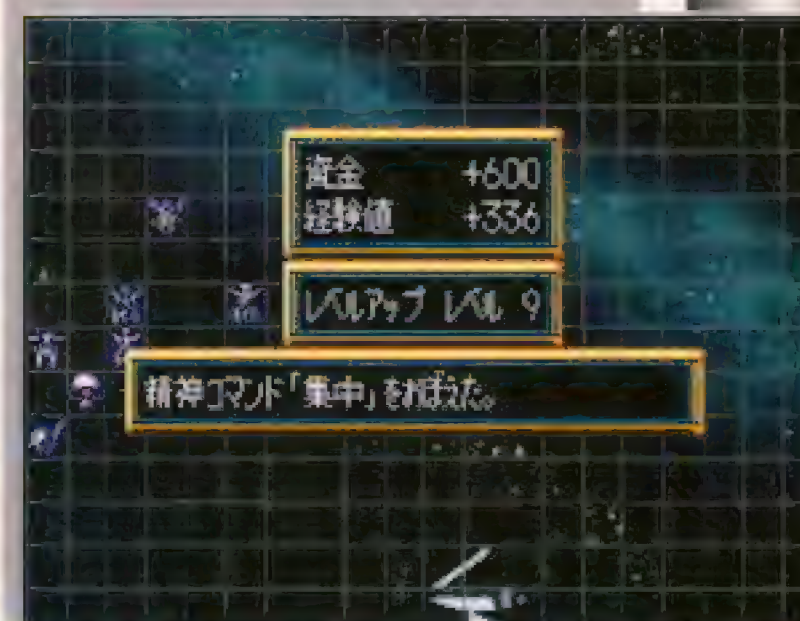
アムロ=レイの場合



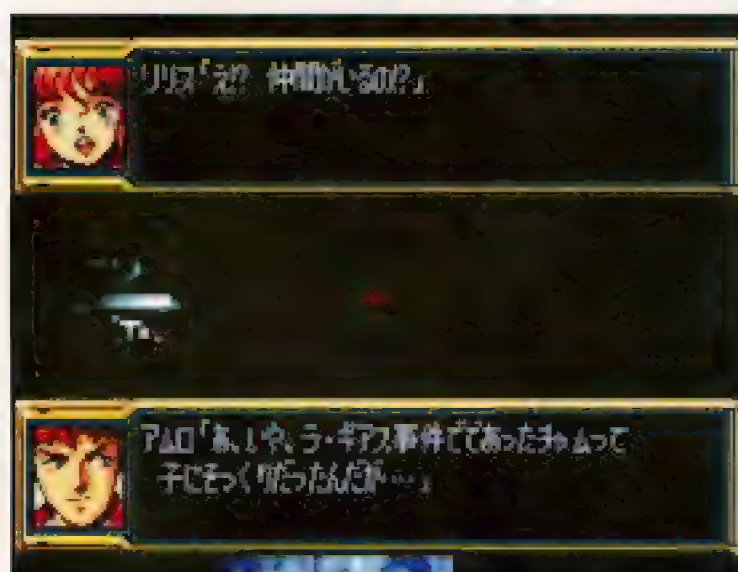
出番の多いアムロは、もちろん表情が多くなっている。頻繁に見られるのはこの2つだが、この他にも……。

レベルアップ時を見逃すな

レベルアップ時に精神コマンドを覚えた場合は、どんな精神コマンドを覚えたかがきちんと表示される。いちいち精神コマンドリストをチェックする必要がなくなったのだ。



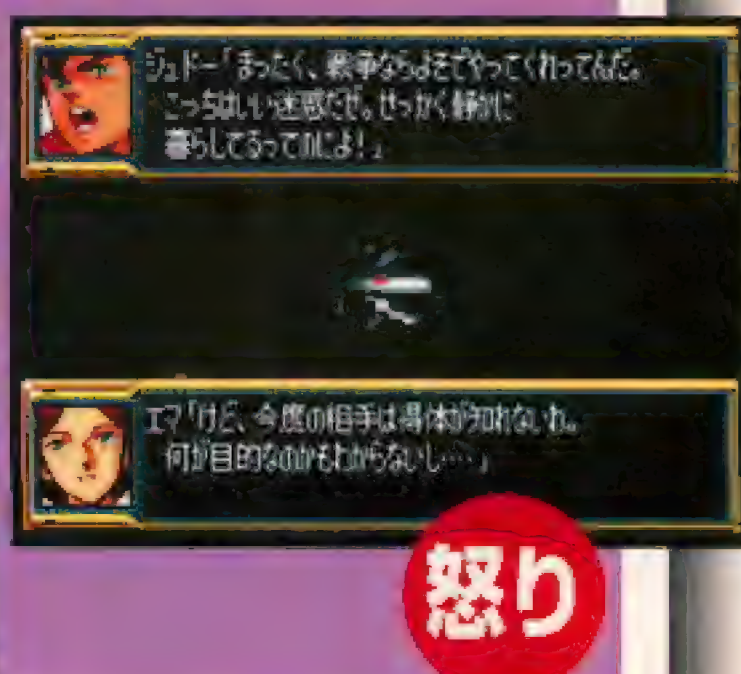
リリスにも表情がっ!



右上の写真と比較すればわかるように、妖精のリリスにも複数の顔グラフィックが用意されている。細かな演出がうれしいところだ。

ジュドー=アーシタの場合

大人の勝手な都合で戦争をさせられているジュドーは怒った表情が多め。驚いた表情は、呆れているのかもしれない。



リアル系ロボット選択時の第3話と第4話を大紹介!

SCENARIO 03

シャングリラ・チルドレン

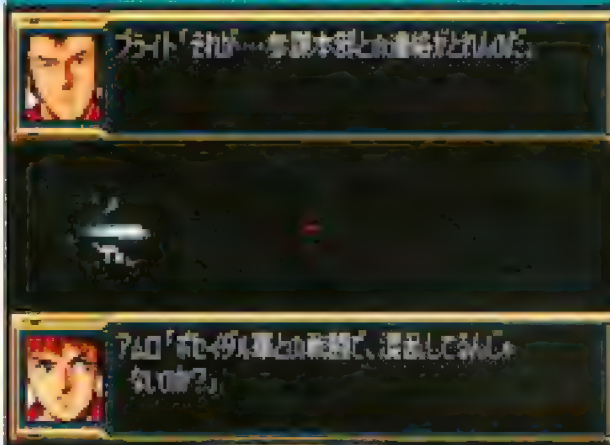
参謀本部との連絡がうまくとれず、今後の進路を決められないままにロンド・ベル。そこにシャングリラのコロニー守備隊から、ポセイダル軍にコロニー内へ侵入されたという知らせを受ける。早速救援に向かうことになるが……。

シャングリラでは、守備隊が早々に全滅させられてしまう。ポセイダル軍は引き続き、軍事施設を占領しようと進軍を続ける。しかし、その光景を見たジュドーた

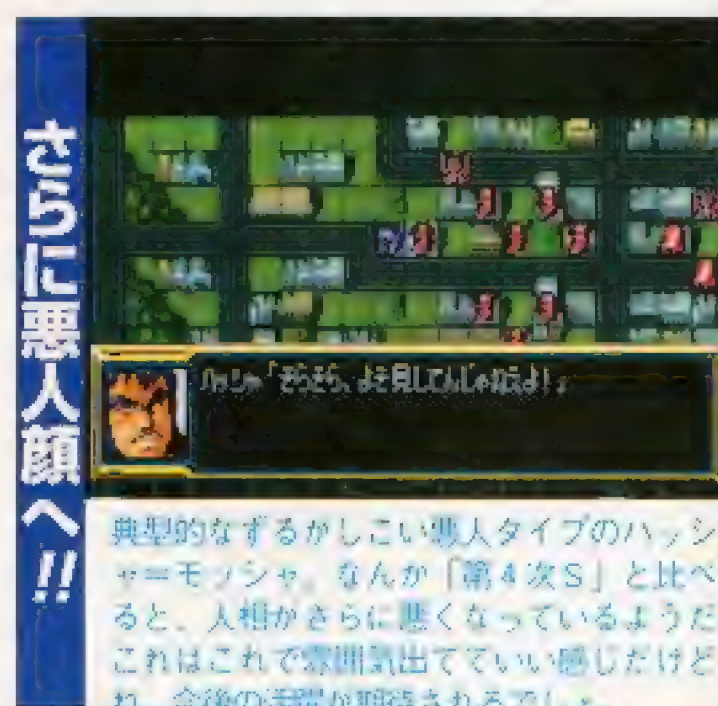
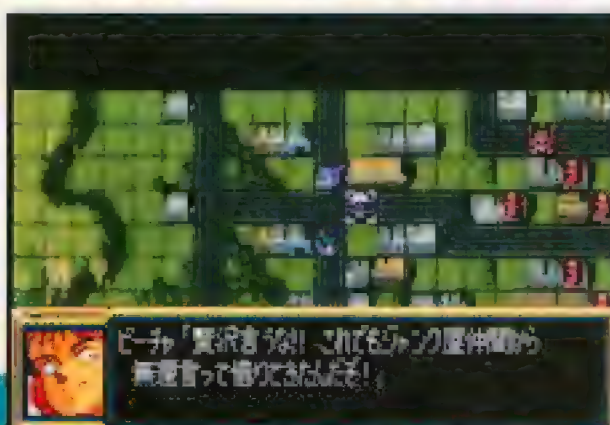
ちが旧式のモビルスーツを駆って食い止めようと立ち上がった。

ジュドーたちがポセイダル軍に追い詰められたところでロンド・ベルが登場する。コロニー内からポセイダル軍を排除するのだ。

今後の進路は?



参謀本部との連絡がとれないまま、シャングリラのコロニーから緊急入電を受ける。進路は当然、シャングリラに……。ZZガンダムのないジュドーは量産機のネモに乗り込む。ザクとガンタンクは戦力にならないので、この辺で退却は少々ツライ。



ジュドーたちが迎撃に!

新規登場キャラクター

ネモ(ジュドー=アーシタ)

機体	パイロット能力	武器性能
ネモ	レベル 9 気力 100 NEXT 500	
ジュドー=アーシタ	HP 3100/3100 EN 80/80	タイプ 陸 地形 C 移動力 5 運動性 55 装甲 800 薄 C 限界 270 宇 A
特殊能力	シールド有	

ザク改(ビーチャ=オーレグ)

機体	パイロット能力	武器性能
ザク改	レベル 5 気力 100 NEXT 500	
ビーチャ=オーレグ	HP 2600/2600 EN 50/50	タイプ 陸 地形 C 移動力 4 運動性 30 装甲 600 薄 C 限界 220 宇 A
特殊能力	シールド有	

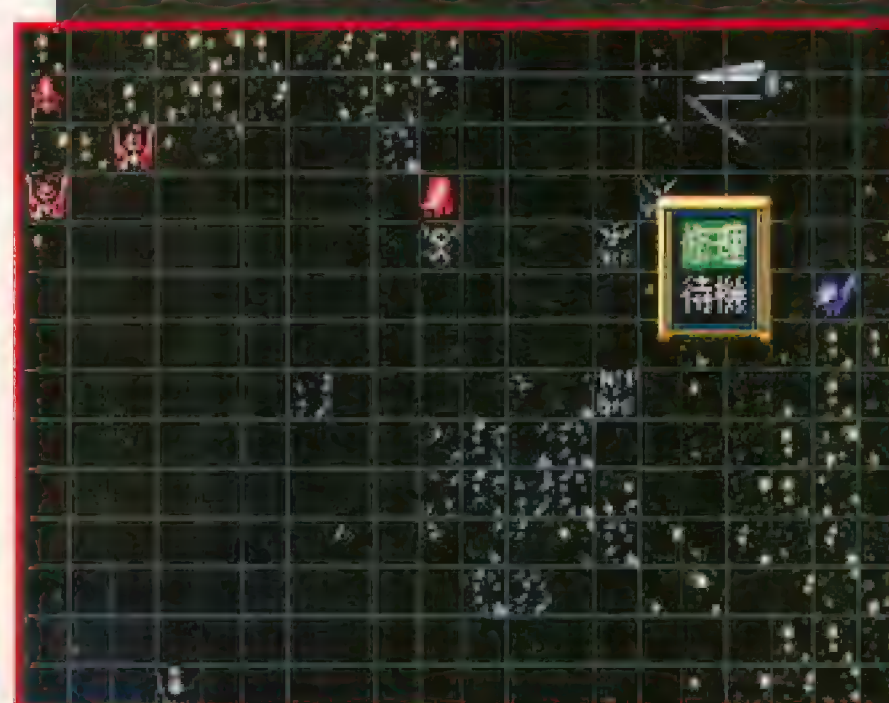
ガンタンク(モンド=アガケ)

機体	パイロット能力	武器性能
ガンタンク	レベル 3 気力 100 NEXT 500	
モンド=アガケ	HP 3100/3100 EN 80/80	タイプ 陸 地形 C 移動力 3 運動性 40 装甲 800 薄 B 限界 210 宇 B
特殊能力	シールド有	

GM II(エル=ピアノノ)

機体	パイロット能力	武器性能
GM II	レベル 5 気力 100 NEXT 500	
エル=ピアノノ	HP 3200/3200 EN 100/100	タイプ 陸 地形 C 移動力 5 運動性 70 装甲 850 薄 C 限界 300 宇 A
特殊能力	シールド有	

修理コマンドが新たに採用された!



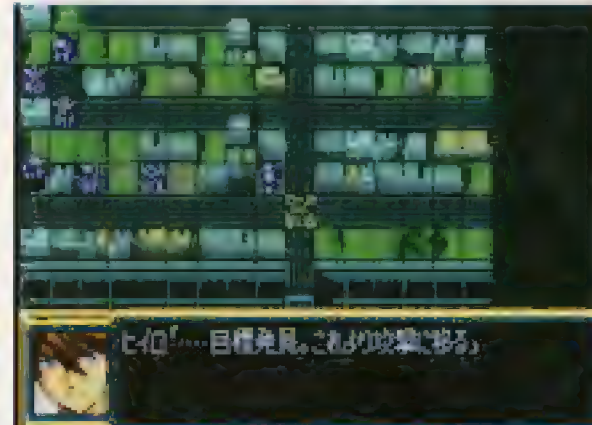
修理装置は隣接したユニットのHPを回復できる重要な装置だ。今までは修理装置を使うために、攻撃コマンドを選んで武器リストの中の修理装置を選ばなければならず、修理に非常に手間のかかる作業を強いられた。だが、今回からは修理装置を持っているユニットは修理コマンドが使える。そのため、手軽に修理ができるようになったぞ。もちろん使いすぎには注意!

ダバとギャブレー

ダバのライバル的存在となっているギャブレット=ギャブレー。今回の初顔合わせだ。この後、何度戦うことになるのか想像できないが、毎回苦しめられることになるだろう。



エルガイム系のユニットには「第4次S」と同様にビームコートが搭載されている。そのため、攻撃力の低いビーム兵器(どの武器がビーム兵器かは武器リストに表示してある)はまったく通用しない。



ポセイダル軍を追い払った直後に、ウイングガンダムが現れる。ここでは味方へ引き入れることもできないので、戦闘するしかない。ウイングガンダムはヒットポイント(以下HP)が50パーセント以下になると退却する。

ウイングガンダム登場!

ちょっと説明的なセリフですが……

敵主要キャラクター

バッシュ(チャイ=チャー)

機体	パイロット能力	武器性能
バッシュ	レベル 13 気力 100 NEXT 500	
チャイ=チャー	HP 3700/3700 EN 120/120	タイプ 陸 地形 B 移動力 6 運動性 90 装甲 1300 薄 C 限界 310 宇 A
特殊能力	シールド有	

バッシュ(ギャブレット=ギャブレー)

機体	パイロット能力	武器性能
バッシュ	レベル 12 気力 100 NEXT 500	
ギャブレット=ギャブレー	HP 3700/3700 EN 120/120	タイプ 陸 地形 B 移動力 6 運動性 90 装甲 1300 薄 C 限界 310 宇 A
特殊能力	シールド有	

グライア(ハッシュ=モッシュ)

機体	パイロット能力	武器性能
グライア	レベル 10 気力 100 NEXT 500	
ハッシュ=モッシュ	HP 3100/3100 EN 70/70	タイプ 陸 地形 C 移動力 5 運動性 80 装甲 800 薄 C 限界 260 宇 B
特殊能力	シールド有	

ウイングガンダム(ヒロ=ユイ)

機体	パイロット能力	武器性能
ウイングガンダム	レベル 13 気力 100 NEXT 500	
ヒロ=ユイ	HP 4300/4300 EN 180/180	タイプ 陸 地形 B 移動力 6 運動性 80 装甲 1700 薄 B 限界 350 宇 A
特殊能力	シールド有	

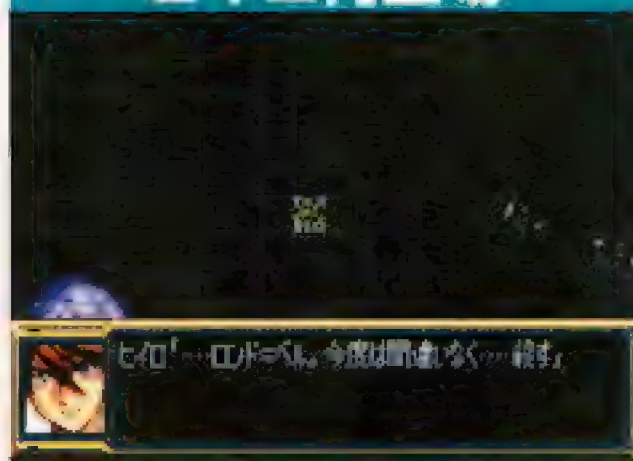
SCENARIO 04

非情のテロリスト

参謀本部とは相変わらず連絡がとれないため、直接参謀本部へ向かうことにする主人公達。参謀本部はジャブローにあるので、いよいよ地球へ降下するのだ。しかし、大気圏突入準備の段階で、正体不明機が接近してくる。

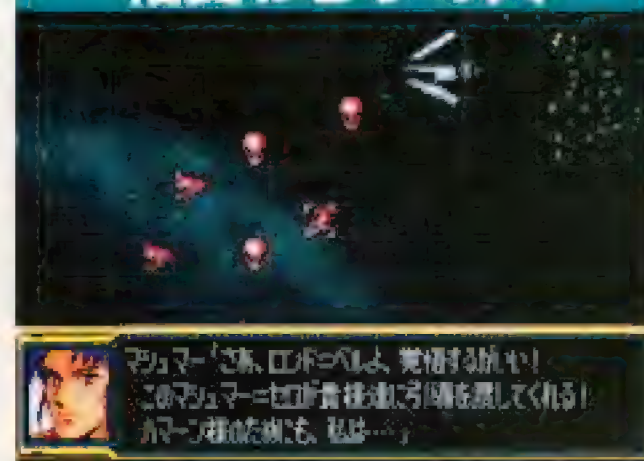
正体不明機はロンド・ベルを付け狙っているウイングガンダムだ。そして、DC軍のマシュマーの部隊も出現する。ロンド・ベルとDC軍とウイングガンダムという3つの勢力がぶつかり合う戦いが、ここでは展開されていく。

ヒロ再登場



ここでもウイングガンダムが単独で登場する。前のシナリオと同様に、ここでも仲間になることなく、攻撃をしかけてくる。

相変わらずの人



顔は二枚目だが、やってることはどうも三枚目のマシュマーセロ。ヒロに共闘を呼びかけるが、まったく相手にされない。

主人公の性格によってセリフが変わる!

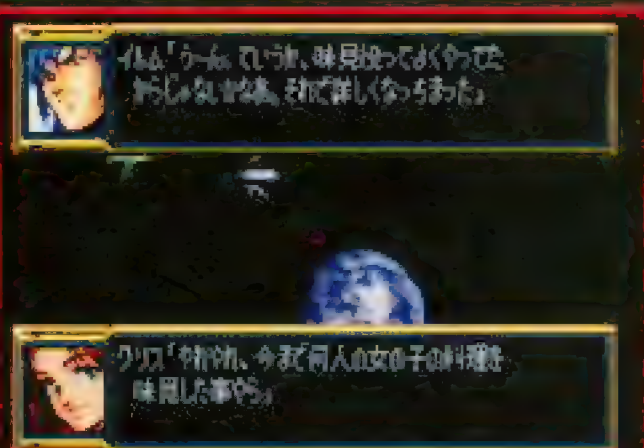


●ウインの場合

クールでニヒルな性格という設定のアーウィン=ドースティン。女性に関しては、無関心というか女性嫌いということになっている。そのため、リナに料理の味見を頼まれてもそっけなく断ってしまう。そのあんまりな態度に、リナのほうが気にしてしまうほどだ。

●イルムの場合

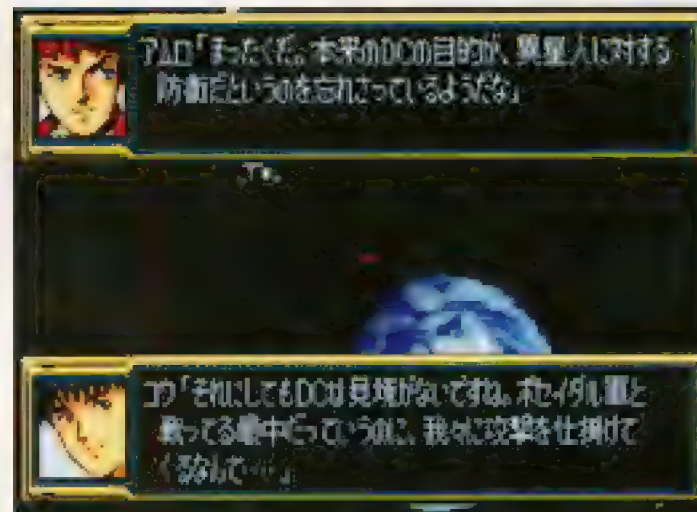
理論家だけど異性好きで性格のイルムガルト=カザハラ。口が達者なうえに手も達者で、女性を見ると口説くことが礼儀だと思っている彼が女性の頼み事を断るわけがない。気軽に味見をして、いろいろ感想を述べてくれる。このように性格(たぶん性別も)でセリフが変化する。



久々に寺田さんからコメントをもらったぞ

——開発の調子はいかがでしょう？
寺田 本当に最後の追い込みって感じですね。新要素を入れたり、常にクオリティアップをめざしてやりますよ。ロードの早さも「第4次S」並みですし、画面のエフェクトにしてもスピード感を持てるようなものにしてあったりとか。常に進化している、といった感じですね。特に効果音やBGM、ボイスがかなりいい感じで仕上がっているんですよ。
——シナリオも新作と変わりないくらい気合いが入ってますもんね。

寺田 ゲストが襲ってきて、ロンド・ベルが立ち向かう、という大筋は同じなんですけど、新キャラクターを加えたり、今回発表したシナリオだけでも、登場するキャラクターがまったく違いますからね。
——ちょっと気になったのは、アイテムや金塊が敵から奪う形になったので経済的に苦しくなるかな、ということなんですけど……。
寺田 確かに細かいバランスの面で「第4次」と比べると、変更したところが多いです。武器や改造など全体

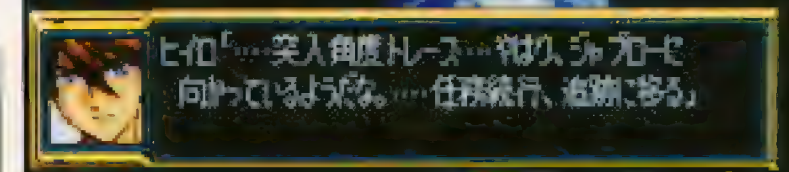


DCの目的って?

DCとは、外宇宙からの侵略行為に気付いたビアン=ゾルダーク博士が、来るべき侵略戦争に備えて、武力で地球圏を統一するために結成した秘密結社。「ディバインクルセイダース」のことだ。しかし、今では異星人の力を借りて復讐を狙ったりと、すでに当初の目的は忘れ去られているようだ。

ヒロもジャブローへ

ロンド・ベルを仕留められなかったウイングガンダムのヒロ。参謀本部のあるジャブローへ降下するロンド・ベルを追って、同時に地球へ降下することに……。しかし、降下途中で偵察衛星に発見されて攻撃を受けてしまう。



リリーナ様だっ!

攻撃を受けて大気圏に突入していくウイングガンダムを地上で見ていたのが、リリーナ=ドーリアンだ。この後の展開は、原作の第1話の冒頭と同じように進んでいく。原作を知っている人はほくそ笑んでいただき、知らない人は圧倒されてほしいところ。

敵主要キャラクター

ウイングガンダムはこのシナリオでも敵扱いだ。しかし、DC軍とも敵対しているらしく、DC軍にも攻撃をしかけていく。お互いが潰しあってくれれば、ここでの戦闘はきっと楽になってくれるだろう。しかし、潰しあうといってもウイングガンダムのほうがDC軍よりはるかに強いのだが……。

ウイングガンダム(ヒロ=ユイ)

レベル	13	HP	4399/4399	タイプ	陸 地形
気力	100	EN	199/199	移動力	6 空 B
NEXT	500	特殊能力	シールド有	運動性	60 陸 A
				装甲	1700 海 B
				限界	350 宇 A

ガルスJ(マシュマーセロ)

レベル	12	HP	4000/4000	タイプ	陸 地形
気力	100	EN	120/120	移動力	5 空 C
NEXT	500	特殊能力	シールド有	運動性	90 陸 A
				装甲	1400 海 B
				限界	370 宇 A

ズサ(ゴットン=ゴー)

レベル	10	HP	4000/4000	タイプ	陸 地形
気力	100	EN	110/110	移動力	4 空 C
NEXT	500	特殊能力	シールド有	運動性	80 陸 A
				装甲	1400 海 B
				限界	350 宇 A

的なバランスは「第3次」に近いですね。「新」の時に思ったんですけど、お金かけて“魂”使ったらボスですら一撃で倒せて、後半になるほど易くなっていたんです。今回は、それより頭をひねって戦ってほしいんです。また、プレイが単調にならないように、あえてプレイヤーをピンチに陥らせて、さあどうする？ みたいなシーンをたくさん入れてありますよ。ただ、ちゃんとプレイヤーの倒した敵によって難易度が変わったり、プレイヤーの戦略の幅が広がっていると思います。

——じゃあ、寺田さんとしての満足度も相当なものなんですね。
寺田 もう完璧ですね。担当としてではなく1ユーザーとしてプレイできないのが悔しいくらいですよ。

あんまり忙しいので家にも帰れない毎日が続いているらしい寺田氏。ウインキーソフトの阪田氏にいたっては、その上(どんな上だ?)をいくつ仕さらしい。開発者の愛がこもった作品だから、みんなも期待して発売を待ってよう!!



BIG ARTIST COMES TO SEGA SATURN!

SPECIAL
特報!!
REPORT

森高千里がサ

パソコンCD-ROM最高のヒットタイトルに
最新シングル「SWEET CANDY」も収録!
ファン垂涎!! 映像総計74分以上の内容だ!!

収録映像
DATA

・ビデオクリップ・

渡良瀬橋／ハエ男／風に吹かれて／ロックンオムレツ／素敵な誕生日／
二人は恋人／SO BLUE／ララ サンシャイン／銀色の夢／Let's
Go!／SWEET CANDY

・インタビュー・

渡良瀬橋01／渡良瀬橋02／渡良瀬橋03／ハエ男／風に吹かれて／ロッ
クンオムレツ／気分爽快／素敵な誕生日／二人は恋人／休みの午後

・スポットCM・

夏の日／風に吹かれて／気分爽快／二人は恋人／
休みの午後／SO BLUE／ララ サンシャイン／銀色の夢／Let's
Go!／SWEET CANDY／TAIYO／PEACHBERRY

・メイキング・

気分爽快／素敵な誕生日／休みの午後／ジン ジン ジングルベル

ター
ンにやっ
てきた!

●SEGA・ORACION
●9月11日発売予定
●6,800円(2枚組)

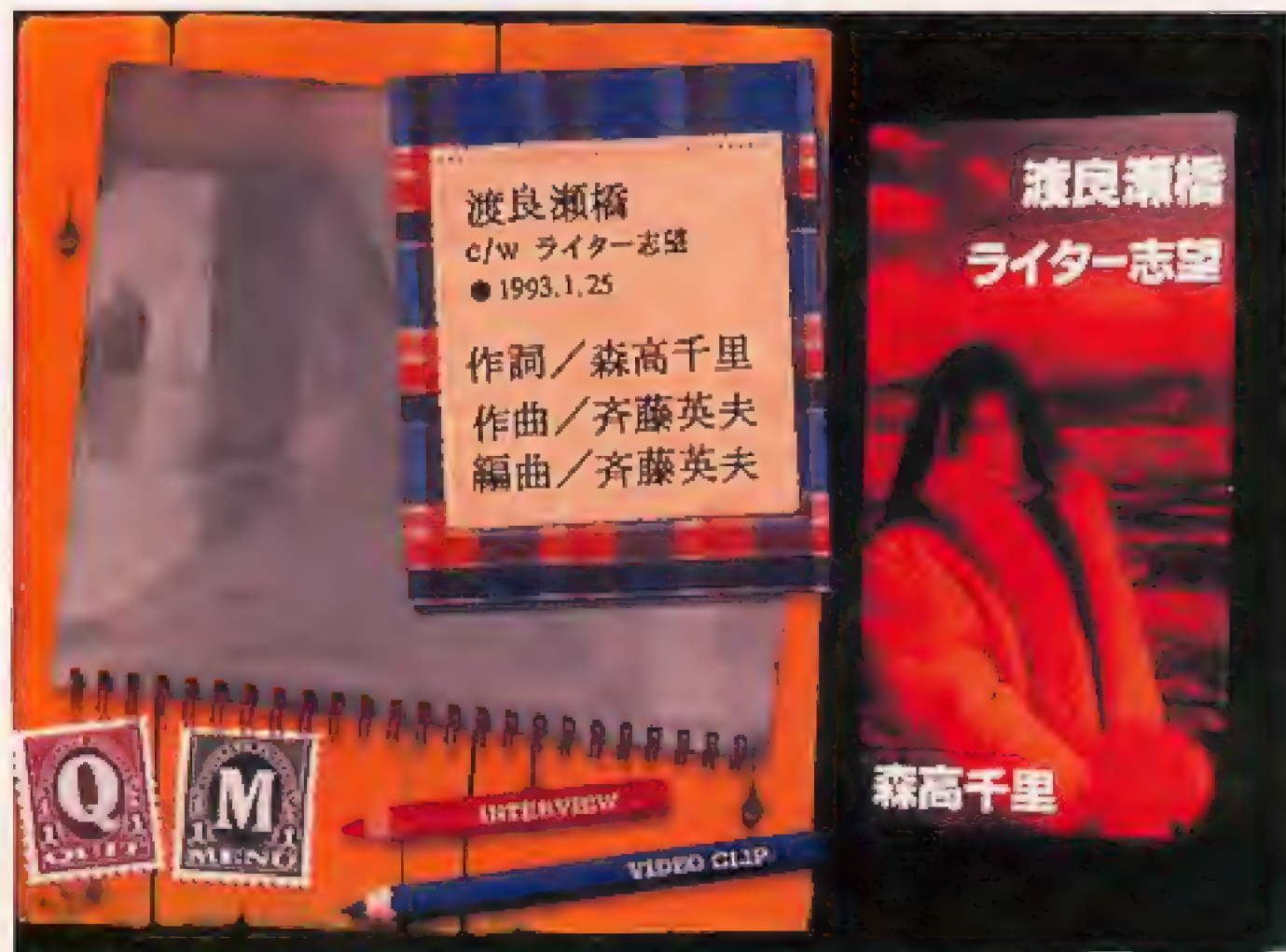
森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」

おなじみの曲の世界が広がる感動!!

一昨年の暮れにパソコン用ソフトとして
発売され、“一番売れたCD-ROMソフト”
と話題をまいた「森高千里CD-ROM 渡
良瀬橋」。その大ヒット作に現在ヒット中
の最新シングル「SWEAT CANDY」を含め、

数々のヒット曲をプラスした最新森高ソフ
トがサターンに登場する! 単なるビデオ
クリップだけでなく、森高千里本人によ
る詞の解説や資料映像をふんだんに盛り込
んだこのソフト。これは見逃せないぞ!

サ
ター
ン
な
ら
で
は
の
新
機
能
も
盛
り
だ
く
さ
ん



メインメニューから曲を選択。インターフェイス画面は右のように各曲のイメージで多彩に
用意されており、それぞれにビデオクリップ、インタビュー、シングルジャケット紹介などが
ついている。「渡良瀬橋」では歌の舞台である足利市渡良瀬橋を渡り、景色を眺められるのだ。



ララ サンシャイン

ディスク2に収録されている「ララ サンシャイン」は、
サターンの内蔵時計を利用した画面を採用。時間に同
期して、画面上の太陽が朝日、日中、夕方、夜と変化す
る。また、曲は再生ボタンを押せばすぐに再生され
るのではなく、特定の時間帯(朝のみ)に再生可能で、
曲のイメージを深くしている。その他の時間帯はCM
スポットの再生やシングルジャケットの表示が可能に。



素敵な誕生日

このソフト最大の魅力は、ビデオのような一方通行の
メディアと違い、ユーザーの操作によって、観られる
内容がドンドン広がっていく点にある。この「素敵な誕
生日」では、上手にグラタンを作れば、ビデオクリッ
プなどを観ることができる。まさに「何度観ても楽し
く」「観るたびに新鮮な感動があり」「観る人ごとに違う
独自の体験が得られる」エンターテインメント作品なのだ。



Let's Go!

「Let's Go!」のメニュー画面。懐かしい○×ゲーム
に勝てればビデオクリップが観られるのだ。この他、
1枚目、2枚目のディスクすべてのコーナーを観てか
らオープニングパズルを揃えると、最後に隠された付
録機能や、映像が再生できたりもするぞ。この他にも、
パノラマ映像のレコーディングスタジオを訪問するこ
ーナーもあって、現場の雰囲気味わうことも可能だ。



SWEET CANDY

'95~'97年までの新曲も収録している今回のサターン
版。現在ヒット中のシングル「SWEET CANDY」も
入っているのがうれしいね。ディスク2では、これら新曲
のビデオクリップやライブからの未公開カットなどを
特別に収録しているのだ。この画面では、イスやテ
ーブルをクリックすると、その組み合わせしだいであ
るようなメニューが出てくる。見たいシーンが出せるかな?

「ラストブロンクス」 夏期講習スタート!

昨年はアーケードで稼働を始め、今年はサターン版が発売。夏といえばラスブロの季節! このラスブロ講習で基本から、(ちょっと)上級のテクニックまでしっかりフォローしよう。

1 「ラスブロ教室」 短期集中講座・基本編

ラスブロのみならず、格闘ゲームをまったくプレイしたことのない人は必ず受講して欲しい「基本編」。「上・中・下段の攻撃の仕方は?」「通常投げとコマンド投げってどこが違うの?」といった基本中の基本を8人の先生(?)がていねいに教えるぞ。ラスブロをやり込んでいるキミもここで初心に戻って勉強してみては?

2 キャラ別基礎講座 (キャラ別コマンド表付き)

第1回講義内容
工藤優作
稀垣 丈
豊饒 柳

サタマガ版「ラスブロ教室」で基礎を覚えた人はキャラ別基礎講座へ急ごう。今週から3キャラクターずつ、キャラ別のコマンド表と性能、基本攻撃などを紹介していく(予定)。初めてプレイする人や、まだ使用キャラクターを決めていない人はこれを参考にしてほしい。今週は主人公の優作とアーケードで使用率、人気が高かったジョーとナギを取り上げたぞ。

特報!!

完成度 100%

閏試合まで一週間、武器を手にする準備は整ったか?

LAST BRONX

ラストブロンクス

●セガ●8月1日発売●対戦格闘
●6,800円(CD2枚組)●全年齢推奨

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996, 1997
※画面写真は開発中のものです。



基本編

プレイ前に知っておきたい基本動作

上・中・下段ってなんだ？

簡単にいっちゃえば、上段は頭、中段は腹、下段は足のこと。これに合わせて、攻撃できる身体部位も上中下の3個所に分かれるんだが、防御は立ちガードかしゃがみガードしかできねえ。中段への攻撃は立ちガードで防ぐ形になるんだ。ちなみにしゃがみガードだと、上段攻撃は避けれるが中段攻撃は当たっちゃうからな。注意しろよ。



P

YUSAKU

Pは「パンチ」の略。武器や手を使った攻撃が出たときやこれだぜ。

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

YUSAKU

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K

K



これが上段攻撃。普通にパンチやキックを出した時だ。



中段攻撃をする時には、コマンド入力が必要だからな。



足払いや、しゃがんだ姿勢から出す攻撃は下段攻撃だ。

起き上がり攻撃はこうやるんだぜ！

闘ってる最中、地面に倒れちゃうことがあるよな。倒れちゃうと、追い討ちをくらったり、起き上がりを攻められたりしてすげー不利になる。とにかく急いで起きなくちゃダメだぜ。…でもまあ、やっぱただじゃ起き上がりたくねえよな。そこで使うのが「起き上がり攻撃」だ。やり方はカンタン、起き上がる時にキックボタンを連打するだけ。テメェの足が届く範囲の敵なら、これで蹴り飛ばせるぜ。

K連打



起き上がり攻撃にも2種類ある。ただキック連打なら中段攻撃……。

↓K連打



方向キーを↓に入れつつキックを連打すると、下段攻撃になるのさ。



TOMMY

通常投げとコマンド投げ

投げには通常投げとコマンド投げがある。通常投げは、入力は簡単だが威力が弱い。また、自分もしゃがまんと、しゃがんでいる相手をつかむことはできん投げだ。だが、コマンド投げは強力で、しゃがんでいる相手も立っている敵と同様につかめるぞ。

P+G



通常投げは、通常投げを入力し返すことで逃げられる（投げ抜け）。

コマンド投げ



コマンド投げは、投げ抜け不可能だ。捕まらんようにな。



ZAIMOKU

ダウン攻撃っていうか、追い討ち？

あたしたちの攻撃の中には、相手を地面にひっくり返しちゃう攻撃技もあるの。そういう技を使って相手を倒したら、ソイツが起き上がっちゃう前に、ダウン攻撃（追い討ち）を仕掛けちゃお！ ダウン攻撃は2種類で、1つは隙が少ないぶん威力も少ない、足元への追い討ち。もう1つはジャンプして飛びかかる追い討ちで、隙は大きいけど威力も大。もっとも、優作さんは足元への追い討ちの方が威力があるみたいだけどネ♡



LISA



すぐ足元へのダウン攻撃も、足の間とか叩いちやうとダメみたい。



上入れのダウン攻撃。ジャンプするけど、相手が遠いと入らないよ。

ジャンプキック……だな

俺たちは、垂直方向や前方、後方へ向かってジャンプができる。もちろん相手の攻撃をかわすのに使ってもいいが、ジャンプしながらパンチ、もしくはキックボタンを押しときゃあ、ジャンプ中にキックも出せるんだぜ。攻撃の幅もひろがるってもんだな。



JOE

ジャンプではキックしかでねえ。Pを押してもな。



ジャンプ中PorK

固有技ってのがあんだよ

最後に話すのは「固有技」についてさ。他のみんなの話してきたのは、まあ、大体共通してる事項なんだけど、ここであげるのは、あたしらが独自に持ってる技のこと。あたしらは、使う武器も体格も皆違ってる。その個性を生かした自分にしかない技が固有技ってわけ。あたしので悪いけど、例を2つ挙げとくよ。

PP

こっちは、純粋にトンファーをメインで使った技。トミーの棍や、黒澤の木刀じゃできない技だろ。



PPP↓K

あたしの固有技は、トンファーでの打撃と足技の組み合わせが多いんだ。これもその1例さ。



ってえわけで基本はおしまいだ！ 応用は次でな！

これで基本操作はわかっただろうな、ええ？ ったく手間あ取らせやがって。次号の応用編じゃ、ラスプロ必須の“AC(アタックキャンセル)”だの“潜り込み”だのを説明してやるからな。次ん時あ、ちんたらすんじゃねえぞ！



KUROSAWA



●本名:工藤優作●年齢:19歳●身長:171cm
●体重:66kg●所属グループ:NEO SOUL

元SOUL CREWのNo.3。リーダーの突然の死により、分散状態になったメンバーを再びまとめてNEO SOULを結成した。自分に力や精神力があるのか? と悩みつづ、闘技会に参加する。本作の主人公。



使用武器／三節棍



同じ長さの3本の棍棒をつなげた多関節の武器。近～遠距離をカバーできる。隠し武器は、3両編成の新幹線。サイズからすると、ブラレールではないかと推測される

隠し武器



充実した中・下段攻撃とダウン技

ショルダータックルの相手の近くで出すほどダメージ大



タックルなど威力の高い近接技を持つ優作は、中・下段攻撃やダウン技が多く、比較的使い易いキャラ。ただ、全体的に技を出すまで&出したあとの硬化が長く、大ダメージを与える空中コンボも少ない。攻撃を中断するアタックキャンセルをマスターし、相手の意表をついて聞きたい。

固有技



ショルダータックル・フルチューン

→↖→P+K

優作といえばコレ、というほど代表的な技。三節棍で相手を吹き飛ばすコマンド投げで、全キャラ中、1、2位を争う威力がある投げ技だ。潜り込みからつなげて出した時以外なら、相手の体力を半分近く減らせる。まずは攻撃をガードしたあとに出せるようにしよう。

エキゾーストストーム



↓↖↖P+K

掛け声とともに三節棍で足払いをする下段攻撃。ダウン後の追い討ちは回避されやすいので、起き上がり際を攻めよう。硬化時間は長いが、コマンドが楽だし、しゃがみPからつなげて出せるので、コマンド入力の苦手なプレイヤーでも使い易い。

連続技

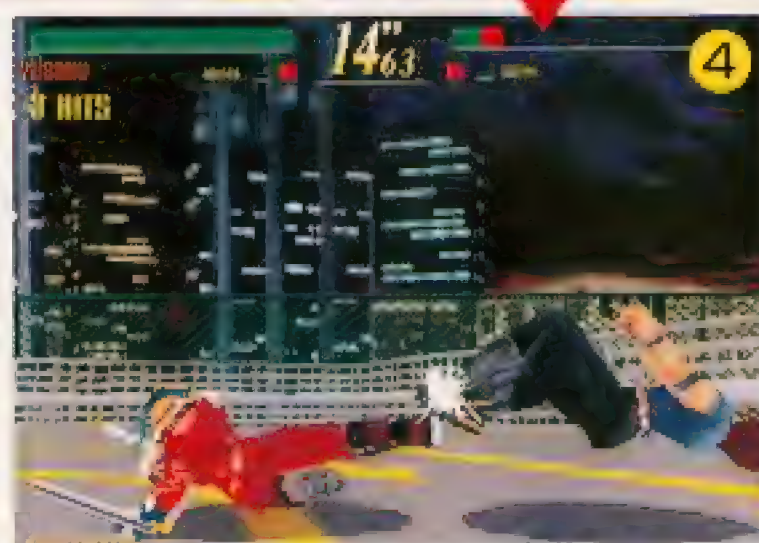
アッパースウィング～コンボ・ロードロップキック



↘P～PPP↓K

1発はスカすがラストは決める!

アッパースウィング(①)は優作の数少ない浮かし技の1つ。後にレッドトルネードや基本Pをつなげば様々な空中コンボが組み立てられるが、今回はコンボ・ロードロップキックをつなげてみた。アッパー後は、PPP↓Kの3発目のP(③と④の間)がスカって地面に落ちた相手のバウンドを、最後の↓Kで拾うといった形になっている。



固有技

	技名	コマンド
基本攻撃	ビート・ファースト	P
	シットビート	(しゃがみ状態)↓P
	ハイキック	K
	シットローキック	(しゃがみ状態)↓K
ダウン攻撃	ミドルキック	↘K
	ジャンプビート	↑P
	ツーホイールシュート	↘P
	Pジャンプキック	(ジャンプ中に) P
ジャンプ攻撃	Kジャンプキック	(ジャンプ中に) K
	起き上がり中段キック	(ダウン時に) KKK
	起き上がり下段キック	(ダウン時に) ↓(入れたまま) KKK
	高速ブレンバスター	P+G
投げ	クランク・スロー	→↘↓P
	2ストV型インパクト	↘↘P
	ショルダータックル・フルチューン	→↖→P+K
	ビート・スピン	PK
固有技	ビート・セカンド	PP
	ダブルビート・ハイサイド	PPK
	ビート・トップ	PPP
	コンボ・オーバートップ	PP↑P
	コンボ・バックスピン	PPPK
	コンボ・ロードロップキック	PPP↓K
	ショルダータックル	↖↖→P+K
	スネークスルー	↘↘P
	レッグブレーカー	↖↘P+K
	デュアルノック	↘P+K
	エキゾーストストーム	↓↖↖P+K
	ヘッドバッシュキック	↑K
	スクリーキック	K+G
	スクリーキックRR (ダブルアール)	K+G K
	ハイウェイバスター	↓↘→P
	アクセルターン	↖↘P
	ソニックエルボー	↖↘P
	オープンビート	↘P
	オープンビート・アクセル	↘PK
	トルネードスターター	→P
	レッドトルネード	→PP
	アッパースウィング	↘P
	パワーループ	↑P
	ロースピンキック	↓K+G
	ソウルスウィング	↖P
	ソウルスウィングW	↖PP
	バーニングソウル	↖PPP
	フライホイールキック	→↘K

対戦で連勝を続けると
キャラクターセレクト画面の
顔が大きくなっていく

アーケードでもあった要素だが、
対戦で連勝すると、勝ち続けている
キャラのツラがデカくなる。態
度もでかそうになって、いい感じ。

「ラストブロンクス」雑学知識

vol.1



ラスプロに愛を込めて
～担当ライターより一言～

優作は、最初は使い易いものの“使い込む”のが難しいキャラだと思う。動作の大きい技が多いため、硬化時間(動けない時間)は長いし、慣れないと空中コンボも入れにくい。でも、「実戦ではあまり使えない」といわれる派手な魅せ技がまた、彼を使った時の醍醐味でもある。幸い、サターン版は何度プレイしようが、電気代以上にお金はかからない。策を弄してちまちま戦うよりも「当たって砕ける!」。勝っても負けてもプレイ後に爽快感を感じる、そんな闘いをしよう!



●本名:豊崎 年:23歳 ●身長:167.5cm
●体重:52kg ●所属グループ:怒愚魔 (ドグマ)

女ばかりのアマソネス集団「怒愚魔」のリーダー。日本有数の財閥グループ総帥の一人娘で、生まれつきの真性女王様気質。そのせいか、半端でなくサディスティック&ヒステリック。ボーイッシュな格好に興味を持つ。

使用武器/サイ

先端が3つに分かれた金属製の武器。防御に使われることが多いが、突き、打ち、あるいは引っかけなど反撃技にも適する。隠し武器はこちらも痛そうなおスプーン&フォーク。

隠し武器

おスプーン&フォーク

武器(サイ)に目がいくが実は足技が強い

セクシーな足技に見とれていると、痛い目に合うナギ。



特殊な武器、サイを操るデンジャラスクイーン。しかしサイを使った攻撃よりも、むしろキック技を主に使って闘うことが多い。特にロースピンキックから派生する足技は、上段、下段と分かれるので相手のガードを揺さぶるのに最適だ。また相手を浮かせる技も多い。

固有技

クレセント・シューティングスター



↺⇒PP

右手でサイを回転させながら後ろを向き、振り返り様左手のサイを振り下ろす。少し出が遅いのが欠点だが、どちらが当たっても相手を浮かせることができる。硬直が多少長いので要注意。

ライジングキック



↓K

中段攻撃判定のキック技。攻撃発生時間が早く、ヒットすれば相手を浮かせることができる。コマンドが簡単で、とっさの浮かせ技として重宝する。このあと空中コンボを決めよう。

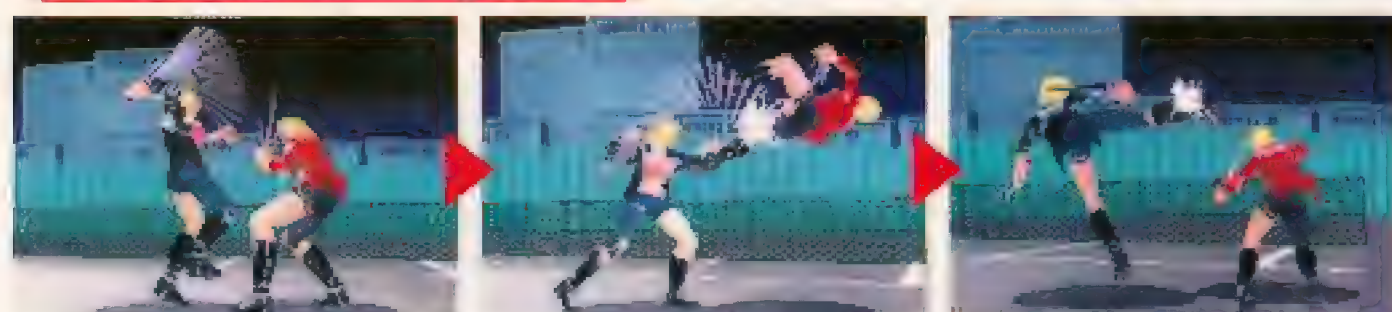
連続技

簡単勝つ強力な連続技

ナギは相手を浮かせる技を数多く持っているキャラの1人だ。その中でも簡単なのはライジングキックか、クレセント・アッパーだ。固有のコンボ技でも浮かせることができるので、強力な空中コンボができる。

ミッドラッシュ・ピアス～コンボ・ハイキック・サディスティック

⇒PPP～PPPKK



ミッドラッシュ・ピアスは1～2段目までが中段で、3段目がヒットすれば相手を浮かせることもできる上段攻撃だ。この技で浮かせたあと、パンチを連打するだけでこの空中コンボが成立する。

ラスプロに愛を込めて
～担当ライターより一言～

アーケードでプレイして以来なので、最初はサターンでのプレイに戸惑いながらプレイ。しかし、その移植度の高さに脱帽した。見た目は家庭用ディスプレイということで、多少粗いところがあるものの、動きに関してはまったく同じ感覚だ。空中コンボはもちろん、バウンドコンボなども爽快に決められる。ナギの武器、サイを使うときの手首の返しも鮮やかに、女王様はサターンでも健在であらせられたのであった。「もう少し遊んであげてもいいのよ」。遊んでほしいです、ハイ。

	技名	コマンド
基本攻撃	スウィング・リード	P
	スクアット・スウィング	(しゃがみ状態) ↓P
	ハイキック	K
	ローキック	(しゃがみ状態) ↓K
ダウン攻撃	ミドルキック	↘K
	セクシーネイル	↑P
	ノック・ターン・グラウンド	↘P
ジャンプ攻撃	フライングヒッププレス	↑K
	Pジャンプキック	(ジャンプ中に) P
起き上がり攻撃	Kジャンプキック	(ジャンプ中に) K
	起き上がり中段キック	(ダウン時に) KKK
	起き上がり下段キック	(ダウン時に) ↓ (入れたまま) KKK
投げ	クイーンズ・レッグハッグ	P+G
	蟹ばさみ	↔⇒K+G
	ヘッドシザース	↔⇒↓↘⇒P+K
固有技	スウィング・ハイキック	PK
	スウィング・ノック	PP
	スウィング・ノック・ターン	PPP
	コンボ・スパイニィ・ハイキック	PPPK
	コンボ・ハイキック・サディスティック	PPPKK
	ゴッデスシアー	⇒P+K
	ノーティフォーク	↘↘P+K
	ジャンプハイ	K+G
	ジャンプハイ&ロースピンキック	K+G ↓K+G
	ロースピンキック	↓↓K+G
	ダブルスピンキック	↓↓K+GK
	トリプルスピンキック	↓↓K+GKK
	コンボ・スピンキック・ヒステリック	↓↓K+GKK ↓K
	クロスカッター	↔⇒P
	ダブルハンドチャージ	↘↘P
	ダブルハンドスマッシュ	↘↘PP
	デンジャラススナップ	⇒⇒P
	ミドルスライト	↔⇒P
	ミドルスライト・サイド	↔⇒PK
	ミドルスラッシュ	⇒P
	スラッシュラッシュ	⇒PP
	ミッドラッシュ・エッジ	⇒PPK
	ミッドラッシュ・ピアス	⇒PPP
	クレセントカッター	↺⇒P
	クレセント・シューティングスター	↺⇒PP
	クレセント・アッパー	↘P
	グラマラスツイスト	↺P
	バックサマー	↗K
	ディジー・ヒール	⇒⇒K
	フックキック	↺K
	ライジングキック	↓K
	ミドルフックキック	↘KK
	ステップエッジ	⇒K
	スクリュールフォールキック	↓K+G



●本名:相垣丈●年齢:23歳●身長:179cm
●体重:76kg●所属チーム:新宿MAD

優作のライバル。以前はSOUL CREWのNo.2だったが、事件後、「キョーミないね」の一言であっさり離脱。気の合う仲間達と少数精鋭の新チーム新宿MADを結成した。



使用武器/ヌンチャク

棍と呼ばれる2本の棒を鉄製の鎖でつないだ武器。前後左右、上下と動かし、遠心力を最大限に活用する。隠し武器はとうもろこし。この綺麗な黄色からいって生と思われる。

隠し武器

とうもろこし

土台はできている！あとは腕だけだ

全体力ゲージの半分弱を奪えるコマンド投げ、ヘル・ギャロウズ。



男性キャラクターの中では最強との呼び声が高いジョー。素早い打撃と強力な投げ技を使った怒涛の攻めに加えて威力、爽快感ともに申し分ないコンボなどがあるあたり、それにも納得がいく。彼を真の最強の座へ仕立てあげるために必要なものはただ1つ。プレイヤーの腕だけだ。

固有技



カッティングエルボー
→P
中段半位の肘を突き出す。相手にカウンターヒットすればコンボを狙える。続くカッティングスピンをキャンセルして使うのが基本。



ステルススワロー
←↘P+K
ヌンチャクを使って足払いを仕掛ける下段攻撃。発生が少々遅いものの、上段攻撃をかわしつつ攻撃できるので非常に役立つ。



ダブルハリケーンショット
↘↘PP
中、中段の2段攻撃。主に相手のバウンドを拾うときに使う。地上では、2発目にディレイやキャンセルをかけて使うとよい。

連続技

カッティングエルボー(カウンター)~ピッチ・ダブル~ミッドナイトバスター
→PKG~PP~↓→P



ジョーのお手軽コンボ。カッティングスピンをキャンセルすればさらに決めやすくなる。なお、浮かせ技は他のものでも可。ダブルハリケーンショットなどを使ったハイレベルコンボはまた次の機会に。

ラスプロに愛を込めて
~担当ライターより一言~

ジョーの魅力。それはなんといってもその顔の広さ！……ではなく、多段ヒットコンボを存分に楽しめることだと思ふ。宙に浮いた相手へ数回技を叩きこみ、地面に落ちそうになったところをすかさずダブルハリケーンショットで浮かせ直し、さらに追いつくのを決める。味わったらもう忘れることのできない、このくせになりそうな爽快感はジョーならではの特権だ！ コギャルとかニーチャンとか工事現場のオヤジを使ってる奴らもとりあえず一度は使っとけー！

	技名	コマンド
基本攻撃	スウィングリード	P
	スクアトスウィング	(しゃがみ状態) ↓P
	ハイキック	K
	スクアトローク	(しゃがみ状態) ↓K
	ミドルキック	↘K
ダウン攻撃	ライトレスタイプ	↑P
	サンセットスウィング	↘P
ジャンプ攻撃	Pジャンプキック	(ジャンプ中に) P
	Kジャンプキック	(ジャンプ中に) K
起き上がり攻撃	起き上がり中段キック	(ダウン時に) KKK
	起き上がり下段キック	(ダウン時に) ↓ (入れたまま) KKK
投げ	ショルダーロー	P+G
	ビースト・ファンク	←P+G
	スカルヘッド・クラッシュ	←→P+K
	ヘル・ギャロウズ	←↘↓↘→P+K
	スウィングハイ	PK
固有技	ピッチ・ダブル	PP
	トリプルスウィング	PPP
	ダブルスウィング・フロント	PPK
	トリプルスウィング・スピンハイ	PPPK
	フォースウィング・コンボ	PPPP
	アップドラフトショット	↘↘P+K
	テンベストストレート	→P+K
	ステルススワロー	←↘P+K
	ダスキバックスピン	K+G
	ミッドナイトバスター	↓→P
	ブラックトルネード	→→P
	サイドスラッシャー	←→P
	スラッシュアクセル	←→PK
	手刀	↓↓P
	ハリケーンショット	↘↘P
	ダブルハリケーンショット	↘↘PP
	平手打ち	→↓P
	ワインディングストリーム	←P
	ワインディング・ダブル	←PP
	ワインディング・トリプル	←PPP
	カッティングエルボー	→P
	カッティングスピン	→PK
	ショルダーランブル	P+K
	ショルダーハイ	P+KK
	ショルダークロウル	P+K ↓K
	ワイルドアッパー	↘P
	ロングミドルキック	→→K
	スタンディングキック	しゃがみ状態から立ちながらK

ラストブロックス雑学知識

vol.2

バトル中、リングをつくっているフェンスの上にジャンプで登り、L(P+K+G)+Rを同時に押すと、自らリングアウトできる

知っていたところで勝率が上がるわけでも、駆け引きがうまくなるわけでもない雑学知識第2弾はリングアウト。コマンドが非常に簡単なこの技だが、もちろんまったく意味を持たない。友達と対戦中にトイレへ行きたくなったときなんかは大活用ッ！ ていうかポーズしろって。

映画、アーケードに続き 恐竜たちがサターンにも 出現!



SPECIAL
特報!!
REPORT

ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

●セガ●10月発売予定●アクション●5,800円

あのスティーブン・ス
ビルバーグが4年ぶり
に放つ、この夏最大の話題
作「ロスト・ワールド」。この大
作映画を題材にしたゲームが、ア
ーケードに引き続きサターンに
登場。はたしてその実態とは?

人間や恐竜が島を駆けめぐる横スクロールアクションゲーム

ゲームの基本は横スクロールのアクションゲームだ
が、登場キャラや背景はすべて3Dで作られている。
状況しだいでは視点が変わることもありうるのだ。



すでに稼働中のアーケード版と
は違い、サターン版はサイドビュ
ー視点の横スクロールアクション
ゲーム。プレイヤーの目的は、舞台
となる島(サイトB)を駆けめぐり、
謎の敵の攻撃をかわくぐっていく

こと。ここで特筆すべきは、ゲーム
中では人間だけでなく、映画に登
場する数々の恐竜も操作できると
いうことだろう。これにより、「ロ
スト・ワールド」の世界を、様々な
キャラの視点から演じられるのだ。

『ロスト・ワールド ジュラシック・パーク』の世界とは?

前作で甦った恐竜たちが住むサ
イトBに、2組の人間達が上陸し
た。一方は恐竜観察にやってきた
4人の研究者。そしてもう一方は、
恐竜を権力者たちのハンティング
や見せ物にするための捕獲にきた
ハンターたち。

そんな彼らをサイトBで待ち受
けていたものは、より本来の生態
系に近付き、本能のままに行動す
る“本物”の恐竜達であった。そ
の恐ろしさは、『ジュラシック・パ
ーク』のそれとは比較にならない
ものだった……

このゲームでは、プレイ中に
人間や恐竜になることができ
るのだが、その方法はまたわか
っていない。おそらくステージ
ごとに使用できるキャラが違
っており、そのキャラ特性を
使ってクリアしていくようだ。



これが「ロスト・ワールド」の世界をつむぎ出す主役たち

ここでは、ゲーム中にプレイヤーが操作できるキャラクターを一部紹介。彼らがどんな姿をし、そしてどんなアクションをするのかを知ることによって、「ロスト・ワールド」の世界観自体を理解することができるかも知れないぞ。

繊細な顎が自慢の残忍なるハンター コンプソグナトス(コンピー)

体長は75センチ前後しかなく、「最小の恐竜」とさえ呼ばれている。だが、その分動きは素早く、ピラニアの様に群れをなして、獲物を狩っていた。鋭い歯を何度も突き立てなが

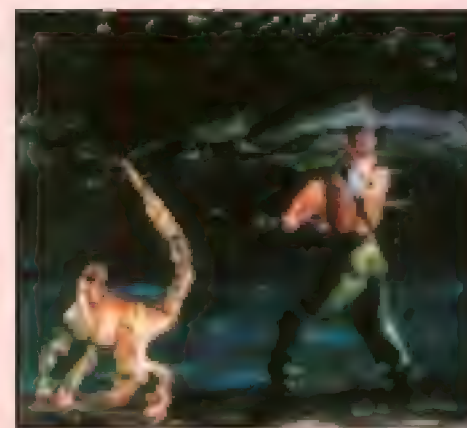
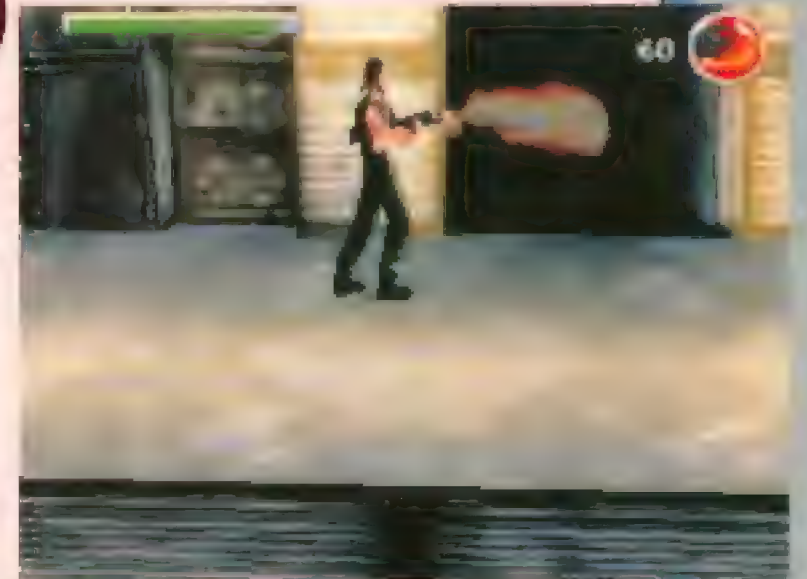
らダメージを与えていく残忍な面も持つ。ゲーム中では持ち前の動きの良さを生かし、走る、ジャンプ、噛み付くなどのアクションが得意。さには水中を泳ぐこともできる。



左の写真を見てもらえば、その小ささが一目瞭然。この小ささを利用して、ほかのキャラが行けない場所へ侵入したりする、といった場面もありそうだ。

武器を持ち、自らの弱さを補う高等生物 人間(ハンター)

ここでいう人間とは、恐竜たちを捕獲するために島に乗り込んできた密猟者のことを指す。ゲーム中では当然ながら、全登場キャラ中最も豊富なアクションを誇り、走る、ジャンプ、射撃、ぶら下がり、前転などができる。しかも弾の量に制限はあるものの、銃や火炎放射器などの武器も使用可能となっている。



ぶら下りのアクションでは、ワイヤーを使用することによって、普通では進めないところにも移動ができるようだ。

闘争心溢れる小柄で素早い略奪者 ヴェロキラプトル(ラプター)

コンピーより大きく、ちょうど人間と同じくらいのサイズの肉食恐竜。頭が大変に良く、足も速かったらしく、弱い獲物に対しては集団で襲いかかり、T・レックスのような捕食者からは素早く逃げ回っていたという。そのする賢い性格で、「ロスト・ワールド」の世界をうまく生き延びていくのだ。ゲーム中でのアクションは、走る、ジャンプ、噛み付くなど。これといった特徴はないが、それだけに無難に使えるに違いない。



前作の映画で活躍したので、その軽快な動きを覚えている人も多いだろう。このゲームでもきっと活躍するに違いない。

地球上において最大最強の肉食動物 ティラノサウルス・レックス(T・レックス)

高さ6メートル(体長12メートル) 体重5トン、その体軀を持ちながら時速40キロのスピードで移動したとされる恐竜の代名詞T・レックス。その姿からにじみ出る迫力は、ゲーム中でも完璧に再現されている。強さ、凶暴さといった部分をプレイヤーキャラとしてどう使っていくのか?



T・レックスのアクションは、走る、ジャンプ、噛み付く、突進など。特に突進は、人間の乗るジープでさえも一撃のもとに葬り去る破壊力を秘めている。もし、ほかのキャラを操作してT・レックスに出会ったら、生き残るには逃げの1手か?

劇場版『ロスト・ワールド』 大絶賛公開中!!

去る7月12日より、日本でも『ロスト・ワールド』の公開が始まった。その内容は、全米公開6日間で興収1億ドル突破という記録に十分相応しいものだ。この夏の話作りのためにも、ぜひ一度は見に行き、その迫力を直に体験してきてみよう。ただし行列は覚悟しておくように。



「アナタは今は、ジル 「ハイ、私は今から小林

ついに発売されたサターン版「バイオ ハザード」を、ただいま売り出し中のタレント・小林亜久里ちゃんが体験プレイ。バイオ初挑戦の彼女をナビゲートするのは、おなじみカプコンの岡本吉起氏だ。襲いくるゾンビを、ケルベロスを彼女は倒せるのか？ 数々の謎を解き明かせるのか？ そして仕事と称して可愛い女の子に接近したいという岡本氏の下心は……？



岡本吉起

サターン版バイオ

バイオ

SPECIAL
特報!!
REPORT

BIOHAZARD

「なんだよ」 「ジルです」



ハザード発売記念

ポ デ ア DE

●カプコン●発売中●4,800円
●サバイバルホラー●初回特典付

HAZARD



小林
亜
久
里



株式会社カプコン 常務取締役兼開発本部長

岡本 吉起

(おかもと よしき) サタマガではもちろん、全国的にも知名度バググンのカプコンの顔。世界各国を飛び回る多忙人間だが、趣味(おもちゃ、時計など)やプライベートタイムの充実のためにはお金も睡眠時間を惜しまない。



小林亜久里

(こばやし あぐり) '97東洋紡のサマーキャンペーンガールに選ばれ、TV・ラジオ・グラビアなどで活躍中。大学では日本画を専攻。剣道・空手もたしなむ、才色兼備・文武両道の女の子だが、お笑いやおもちゃも大好きと現代っ子的な一面も。

この日、サターン初体験の亜久里チャンが岡本氏の指導のもと、発売前のサターン版バイオハザードをお試しプレイした。スーパーファミコンとプレイステーションを持っているという彼女は、ドンキーコングやバラッパラーがお気に入りのようで、バラッパに関しては即日クリアという見事な腕前を持っている。しかし、バイオのことを明るいゲームと勘違いしていたらしく、明るいネイルアートを施してきてしまった亜久里チャン。そんな不安が残る中、小林ジルは岡本クリスとともにバイオハザードの世界へ飛び込んでいった！ まずはお部屋を真っ暗にしてオープニングデモを鑑賞。元気で明るい亜久里チャンも、グロテスクなシーンの続出で口数が減っていく。草むら走ってケルベロスから逃げる危機迫るシーンで岡本氏、「ここ多摩川の土手です（ロケ地）」。恐怖におののいていた亜久里チャンも一笑し、緊迫感から解き放たれる。そして真の恐怖が待ち受ける怪しげな洋館へ潜入。ここで最初に亜久里を襲った恐怖は、ジルがその場で回転するという怪現象だった。再び亜久里の表情が陰しくなるが、岡本クリスからこの最初の難関を脱する術を学んで、小林ジルは洋館の探索を再開した。しかし、次の恐怖がすぐに彼女を襲った。同志がゾンビに食されているシーンで、衝撃を受けた小林ジルは恐怖のあまり、ゾンビの接近を許してしまった。案の定ゾンビに食われ始め

亜久里、サターンでホラー体験



亜久里へい！ クリクリ回っちゃうよ〜

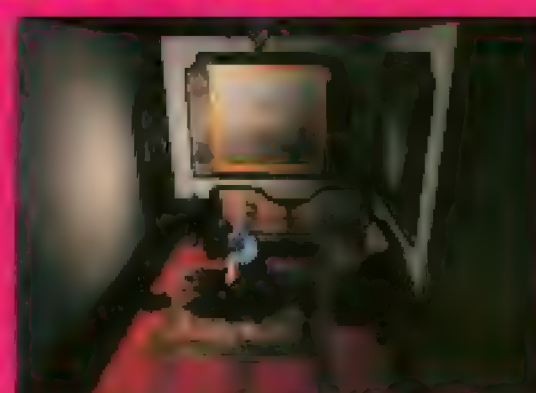
本来キャラの移動とは方向ボタンの操作と同じく左右上下に動くけど、このバイオはちょっと違う。方向ボタンの操作は、キャラの向いている方向に反映されていくのだ。最初は戸惑うかもしれないが、移動は上(前進)だけの入力に固定して、方向転換するときは一歩止まってから左右を使うといいぞ。



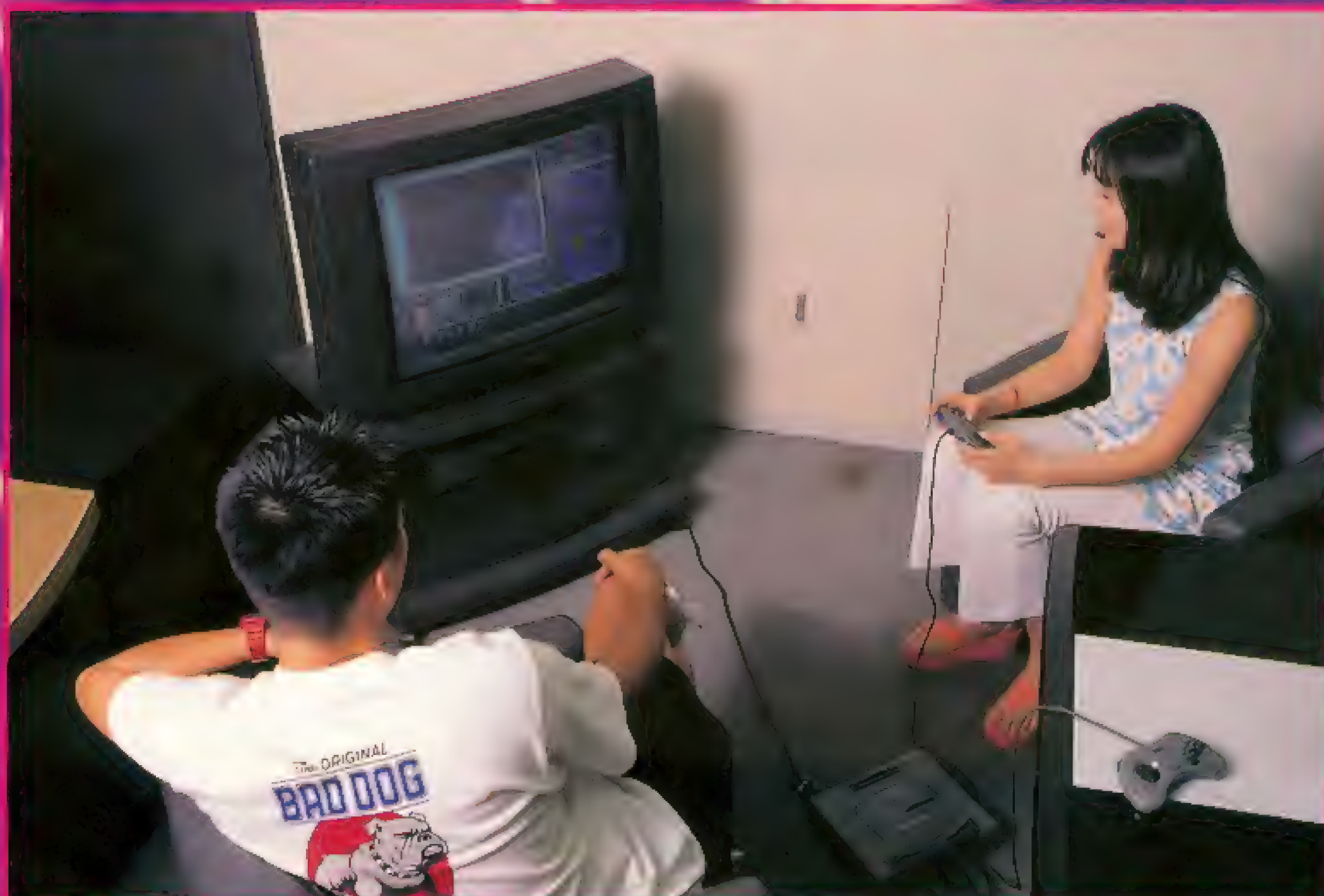
視点が目まぐるしく変化するが、肝心なのはキャラが向いている方向ね。

亜久里へい！ 物がひろえません…

怪しい場所を見つれたり、調査したい場所があった場合は、そこに密着してCボタンを押す。何もないときはもちろん無反応なのだが、座標がずれていたりすると入手できる物でも反応しないことがあるのだ。操作に慣れないうちは、立ち位置を微調整して何度も調べた方がいいだろう。



特に怪しい場所が広範囲に及ぶときは立ち位置を変えて何度も調べよう。



る小林ジル。「やっぱり若い娘はうまいのぉ」とゾンビの喜びが伝わってくるひととき。岡本クリスの助言通りボタン連打でゾンビを振り払い、言われるがまま銃を乱発した末、ゾンビはその場にうずくまった。勝利の美酒に浸る小林ジル。と、そのとき、若き肉体を食い足りないのか、ゾンビが再び動き出し、小林ジルのおみ足にかぶりついた。「おかわりはナシよ！」といわんばかりに、恐怖しつつも今度は勇敢に立ち向かった彼女は、この時この洋館がどういう場所なのか理解できたようだ。そして、同志の屍を調査せよ、と岡本クリスから通達。「肝でも取るんですか？」と明るく実行に移るも、手元はおぼつかない様子だったが、周りの助言を受け、なんとか任務

亜久里へい!

弾が出なくなっちゃった

プレイヤーが所持している重火器はどれも弾薬を必要とし、それがなくなると弾を発射することができなくなる。スタートボタンを押すことで開くアイテム画面の、所持している武器の項目で残弾を確認できるので、それが0に近いときは弾を補給した方がいい。ペレットは弾切れを起こしても自動的に補充してくれるが、その分タイムラグが生じるのであらかじめ補充しておこう。



使っている武器の絵にカウントされている数字が、残弾の数だ。重火器の弾はすぐ不足するので、常にチェックしておこうね。

亜久里へい!

とつせん倒れちゃった

主人公はゾンビたちにちょっとくらい噛まれてもビクともしないが、さすがに何度も耐えられるほど強靱ではない。特にクリスの場合は体力が少ないので、常に心電図をチェックしておく必要がある。敵の攻撃力はランダム要素が若干あるので、一回噛まれるたびに心電図の色が変わるわけではない。攻撃を受けて心電図の色が赤くなったときに回復アイテムを使うポイントだ。常に緑色か黄色の心電図で行動すること。



アイテムによって体力を回復する量が異なる。黄色のときは小、赤色のときは大を使うように要領良くね。

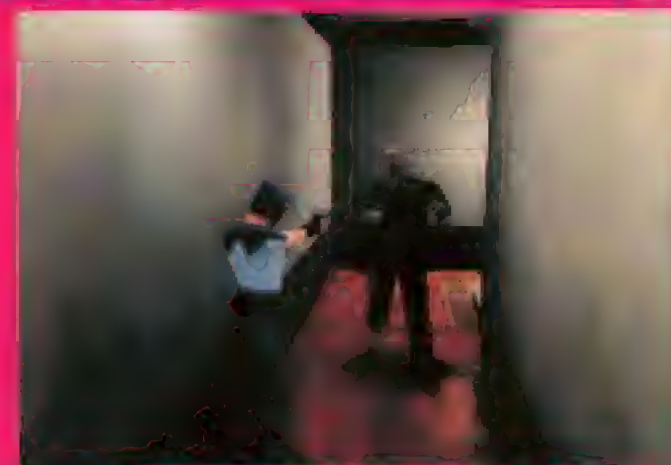
を遂行。そして、物語はいよいよ、仲間と別れてジル単独の本格的な探索へと移る。ここで岡本クリスにセーブすることを勧められ、慣れない手つきでなんとかデータ保存を完了した。そこで同席していた営業の一宮サンのアドバイス「死にかけてますよ?」。小林ジル「え〜でも元気そうですよ〜」。ここで心電図の見かたを教わる。そして、小林ジルが最初に探索したのは、洋館入り口の扉だった。その扉を開けるとケルベロスが屋敷内に入り込もうとするが、「撃てないんですか〜?」と余裕綽々の対応。どうやら扉=モンスターとい

う図式を頭の中で完成させたらしく、恐怖に耐えるために必要とする心構えのポイントを見いだしたようだ。そこでカブコン広報のチャ川（芥川）サン登場。色っぽいボイスで「人なつっこい犬に会いに行きましょう」と提案。岡本クリスの先導で、その途中にある屋敷の地図を入手しつつも屋敷の奥へと進む。通路を軽快に歩む小林ジルの背後に、窓を突き破ってケルベロスが強襲。びっくり仰天の亜久里。しかし、全てを託した岡本クリスはあえて口を閉ざし、小林ジルの闘いようを見守った。

岡本氏のアドバイスで亜久里は成長しました

小一時間のお試しプレイであったが、岡本氏のアドバイスもあってか、亜久里チャンは急成長を遂げた。怪しげなステップは改善されなかったものの、最後のケルベロス戦では、動き回る標的にも動じることなく落ち着いて狙撃できた。

縦横無尽に動き回る標的に対し、射程範囲に入るのを待ってから撃つということに気づいた亜久里チャン。今回のプレイは時間も短く、バイオの基本操作を覚えるだけにとどまったが、初体験にしては上出来。サタマガの攻略記事を参考に、エンディングまでがんばって!



亜久里からスペシャルプレゼント

岡本「どうでしたか?」 亜久里「オープニングが映画みたいで格好良かったです。ゲームは……すごく好奇心がかきたてられますね。選択肢が多いのも楽しい。自分が本当にジルになっているって感じられたし」 岡本「クルクル回ってたしね(笑)」 亜久里「シリアスな場面なのに〜。でも、恐かったですよ。いきなり犬に襲われるところとか」 岡本「イイ声出していましたね、「キャー!」って」 亜久里「ジルになりきっていたんですよ」 岡本「今日から“小林ジル”だもんね。ジルのコスプレなんかどうです?」 亜久里「あ、いいですね」 岡本「ゲームはよくやるんですか?」 亜久里「すごいやりますよ! パズルとかRPGとか。大学と仕事がお休みの日はずっとゲームしてるんです」 岡本「大学では何を?」 亜久里「日本画を専攻しています」 岡本「ところで、休みの日デートとかしないんですか?」 亜久里「デートはできないから、アンジェリークやって画面の中で……(苦笑)」 岡本「じゃあ今度素敵なナイスミドルとデートしませんか?」 亜久里「それって……」 岡本「今度どこそこの喫茶店に呼んでおきましょう……って僕がいるんですけどね、すみません(笑)」 亜久里「やっぱり(笑)」

大学で日本画を専攻している亜久里チャンが、サタマガ読者のために描いてくれる絵とサイン入り写真集を各1名にプレゼント。日本画の他にも“ぐりうさ”なるうさぎのキャラクターを考え出しているとかで、どういう絵になるか楽しみ。彼女へに激励の言葉を添えて応募してね。あて先はサタマガ編集部「亜久里チャンの絵or写真集プレゼント」係。

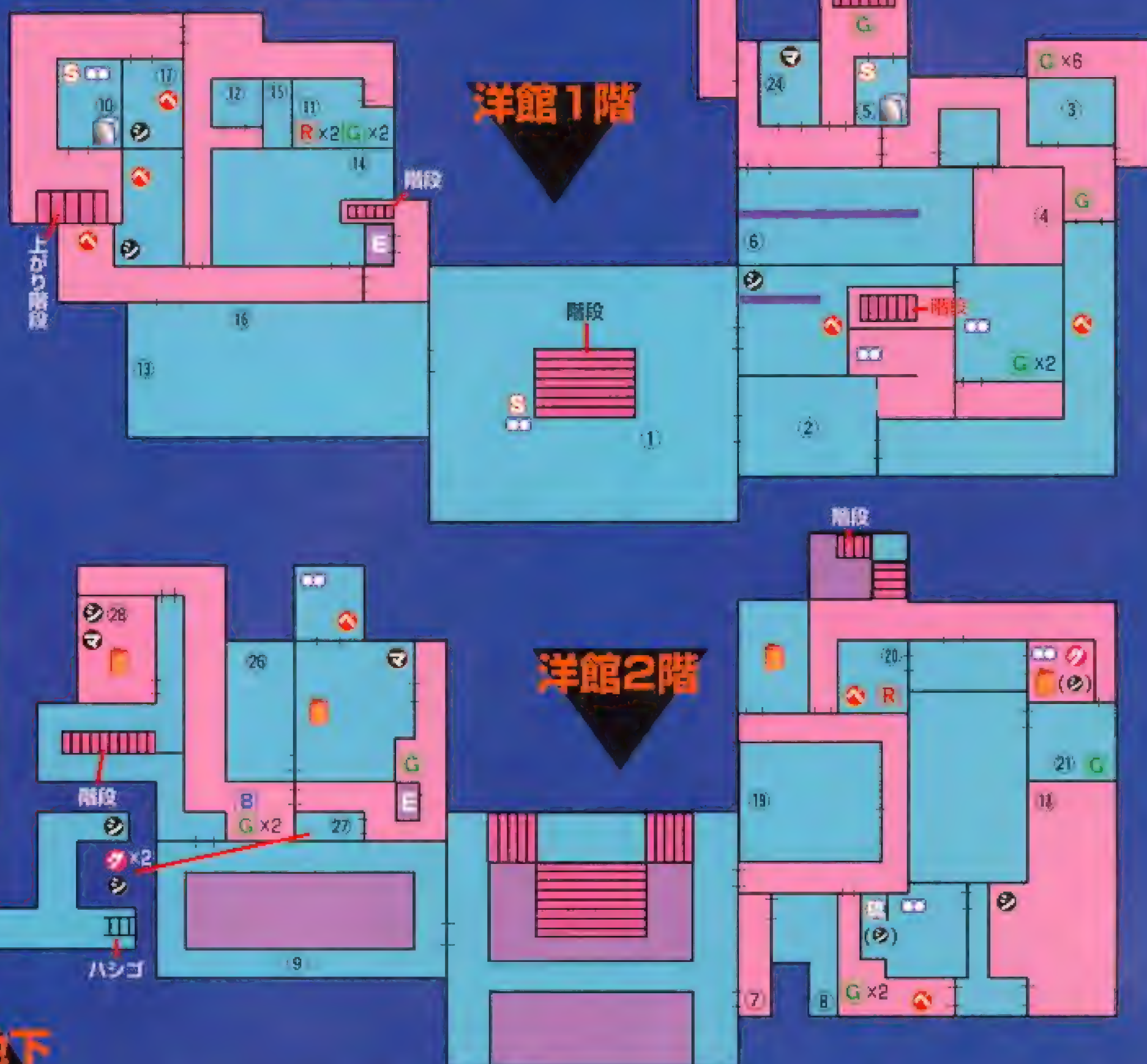


洋館

1階のホールから探索は始まる。手始めに階段の脇にあるタイプライターでセーブしておこう。この洋館で必要とするアイテムは4つのクレストと3種類（ジルは2種類）のカギ、そして対モンster用の武器になる。まずは多くの閉ざされた部屋を開けるために鎖のカギを入手したい。が、それを取るためには除草剤が必要となるぞ。必要なカギを集めたら、洋館から脱出するために使う4つのクレストを集めよう。その各々は入手するために必要なアイテムがあるので、それらはマップを参考に集めてほしい。また、入手したアイテムは必ずアイテム画面で調べよう。角度や向きを変えると良いことがあるかも。

ITEM DATA

(1)ベレッタ(クリス) (2)1階のマップ (3)机のカギ(クリス)
(4)ショットガン (5)除草剤 (6)スタークレスト (7)机のカギ(クリス)
(8)グレネードガン、ベレッタマガジン(クリス) (9)青い宝石
(10)血清 (11)鎖のカギ (12)ウィンドクレスト、コルト
パイソン (13)エンブレム (14)楽譜 (15)ゴールドエンブレム (16)
盾のカギ (17)壊れたショットガン (18)ムーンクレスト (19)サン
クレスト (20)ライター (21)洋館2階のマップ (22)三角クラン
ク (23)机のカギ(クリス) (24)最後の書(上) (25)机のカギ
(クリス) (26)MOディスク (27)バッテリー (28)赤い宝石



MAP大公開

バイオハザード発売記念の最後を締めくくると、全マップ&全アイテムの入手場所の公開だ。細かい攻略は次号以降にしておくとして、今回は最低限必要な情報にしぼってお届けする。まずは、このマップを参考に自力でクリアを目指して洋館の探索に精を出してほしい。どうしてもわからない場合には次号以降の記事を参照しよう。

寄宿舍

ITEM DATA

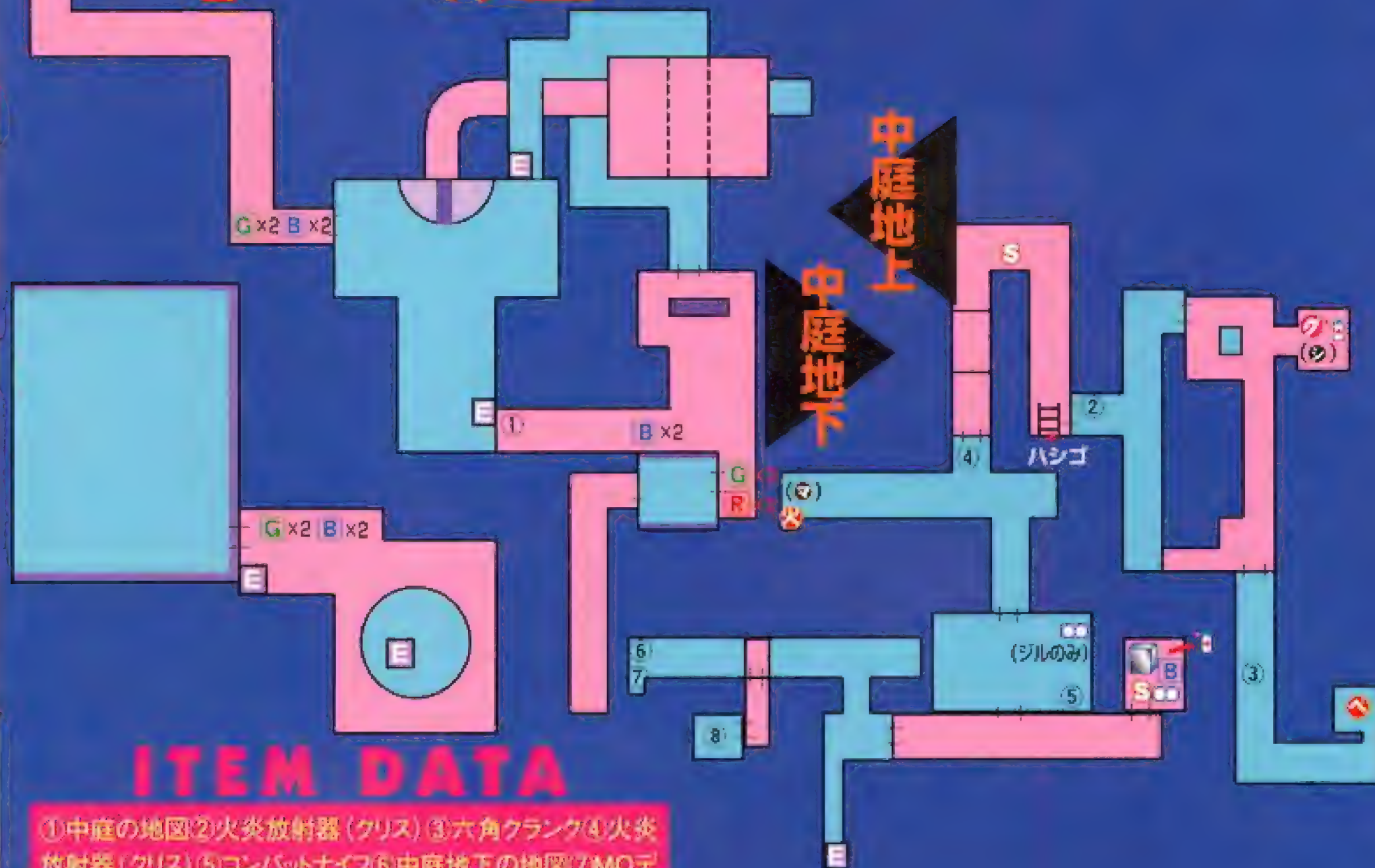
(1)赤い本 (2)机のカギ(クリス) (3)制御室のカギ (4)002号室のカギ (5)空きビンx4、UMB No.2、UMB No.4 (6)寄宿舍の見取り図 (7)003号室のカギ (8)机のカギ(クリス) (9)兜のカギ

寄宿舍は本館よりも小さい建物だが、ゾンビ以外の新しいモンsterが多く登場したり、謎解きの量も意外と多く、そう簡単には先へ進めないだろう。じっくり落ち着いて、ひとつひとつ

つ消化していくことが大事だ。ここでは洋館の最後のカギが隠されている。それを入手したらすぐに洋館へ戻ろう。



中庭



ITEM DATA

①中庭の地図②火炎放射器(クリス)③六角クランク④火炎放射器(クリス)⑤コンバットナイフ⑥中庭地下の地図⑦MOディスク⑧最後の書(下)

洋館の本館と別館を繋ぐ通路であるこの中庭は、唯一外の空気に触れられる貴重な場所だ。通路の距離は意外とあるのだが、めばしいアイテムはハーブなどの回復アイテムくらいしか落ちていない。その大量に置いてあるハーブは調査して持っておくといいだろう。4つのクレストを使うことで、アイテム欄に余裕はできるが、先のことを考えると、多く持つのは賢くないだろう。そのとき体力が黄色以下に減っていたら迷わず回復し、解毒と体力回復の効果のある調査したハーブをひとつ持参する程度にとどめた方がいい。

この通路は今後も何度か通ることになるので、数頭いるケルベロスはずべて撃退しておいた方がいいだろう。と、地上の中庭は比較的に平和な場所なのだが、それが地下ともなると、即死の恐れがあるトラップや動きの早い強敵ハンターなどが待ち受けているので、少々厄介な場所になる。幸い、地下へ入るとすぐタイプライターがあるので必ずセーブしておこう。

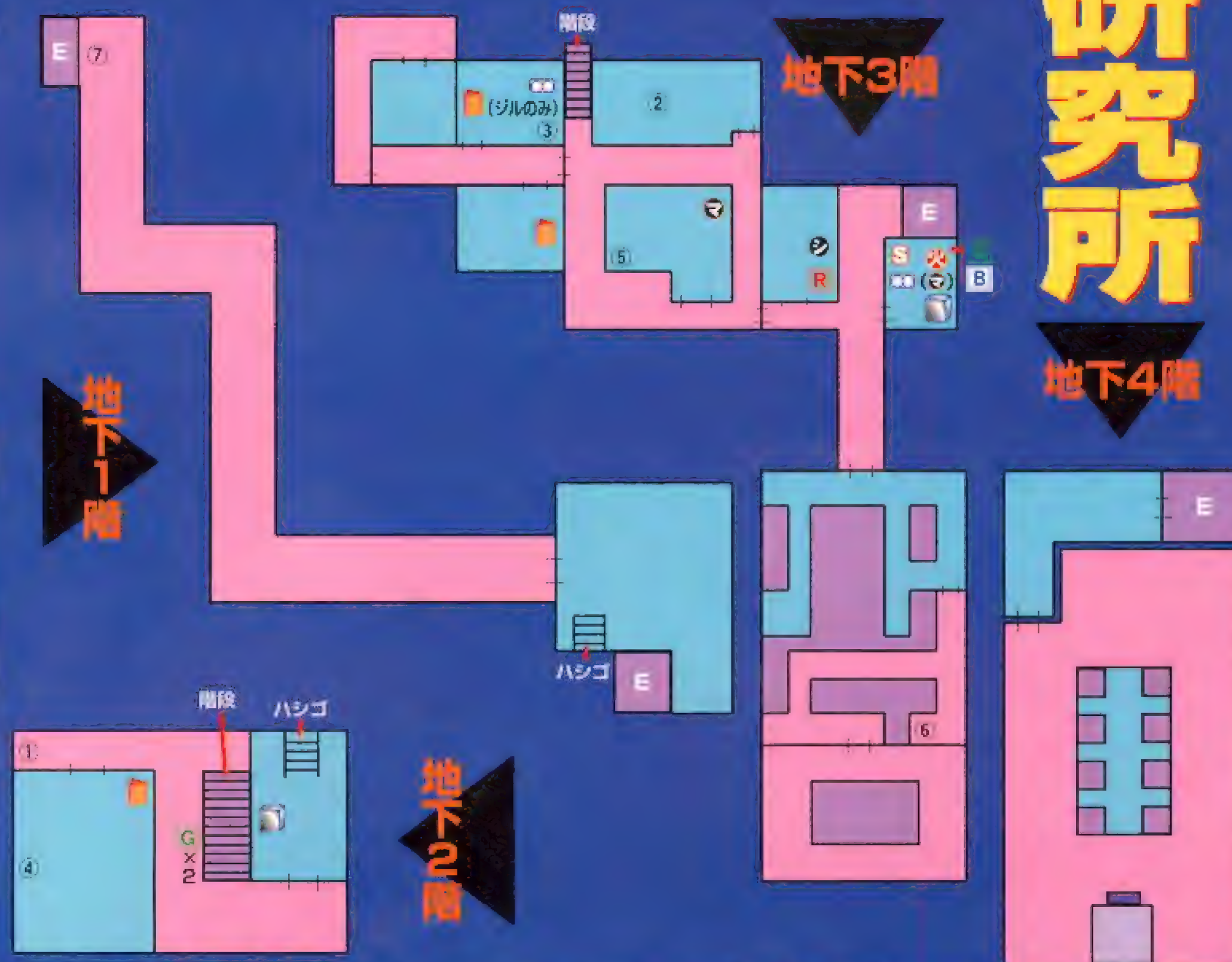
研究所

地下4階

地下3階

地下1階

地下2階



4階層からなるこの研究所は、各フロアに最先端の科学技術を用いられた研究室がいくつも存在し、最終フロアには秘密裏に開発が進められた究極の生物兵器が安置されている。これまでの謎を全て説き明かしてきたのなら、ここでつまずくことはないだろう。しかし、研究所というだけあって、様々なモンスターが徘徊しているこのラストステージでは、頭脳戦よりアクション性を問われる。

クリスでプレイしていると残弾数も尽きてくる頃なので、動きの遅いゾンビなどは走って逃げるといいだろう。

愚かな人間の恐ろしい計画の全貌を暴き、死臭漂う地獄と化した忌まわしき研究所からの脱出まで、あとわずかだ！

ITEM DATA

①MOディスク②スライド③パスワード出力装置④動力室のカギ⑤パスワード出力装置⑥パスワード出力装置⑦バッテリー

続報第3弾!



**SPECIAL
特報!!
REPORT
60%**

Culdcept™

カルドセプト

●大宮ソフト●ボードゲーム●5,800円●'97年10月発売予定

最近、巷で流行中のトレーディングカードゲーム。外国ものから日本国産のものまで、幅広い支持を受けている。そのトレーディング

カードゲームの要素を持ったボードゲーム、それがこのカルドセプトだ。今回はその壮大なバックストーリーと、世界観を紹介しよう。

トレーディングカードゲームの要素を持った新しいボードゲーム

ゲームの舞台・リュエードの生い立ち

現在の宇宙の始まりと同時に、その宇宙を鏡のように映した別の世界が生まれた。そこには最初、時の女神、カルドラ神だけがいた。カルドラは現実世界の地球を真似て、その世界に「リュエード」という星とその月を作った。さらに

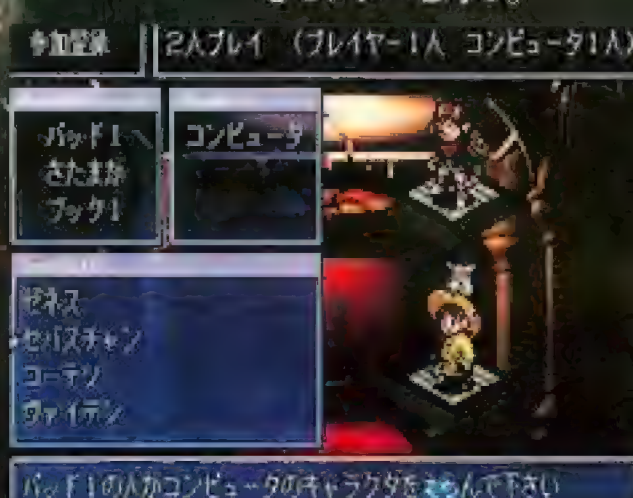
彼女はリュエードを育て、統治させるために事象の摂理を司る神々を作った。彼女自身は、それを見守るために、天空に住居を作り住まうことにした。神々は協力し、生命を育み、カルドラ神の目的、人間が繁栄し始めた。

特別な力を持つセプターとは?

3極神の1人、バルテアスはカルドラ神が与えた力、「カルドセプト」を利用し、自分が支配者になろうと企んだ。しかしその企みは失敗に終わり、力を奪われ地下に幽閉されてしまう。カルドラ神

は、その力をカード状に石化し、リュエードに拡散させた。地上の人々はその力を見つけても、使いこなせる者は数少なかった。その少数の者達こそ「セプター」と呼ばれるカード術師なのである。

地上で見つかる、カード状になったカルドセプト。それらを操ることのできる者をセプターと呼ぶ。



カルドセプト・神の体系

カルドラ神を頂点として、その下にさまざまな神々が存在する。

主神・カルドラ

創造と秩序
アティス

抑制と中立
バルテアス

破壊と混沌
ガイデス

地の神
セレニア

水の神
イクシア

火の神
ビステア

風の神
テレイア

下級神

全てのクリーチャーは4柱神の影響を受ける



このクリーチャーは、火の属性を持つ。

カルドラは4元素を司る神々、4柱神を作った。彼らの務めは各元素を司るだけでなく、彼らに属する属性のクリーチャーに力を与えることである。人々には見えないが、呼び出されたときには彼らを祭める聖堂に姿を現すこともある。4柱神の下には、さらに下級神が存在する。



人工生命体、ボムンクルスが炎の王フレイムロードに耳打ちをする。

ゲームを有利にすすめる地形効果と属性

色とシンボルマークで属性を見分ける

マップ上の土地は、各属性ごとに色分けされている。それら各属性は、色の他にシンボルマークを見分けることができるのだ。

地の属性



大地を象徴。属性のクリーチャーは多い。

水の属性



生命の源。特殊な能力を持つクリーチャーが多い。

火の属性



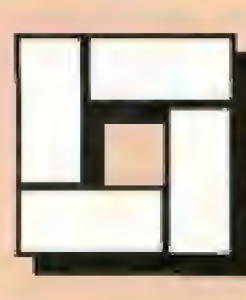
攻撃力が高いクリーチャーが多く集まっている。

風の属性



風を象徴。中々手に入るものが多い。

無属性



どんな属性のクリーチャーにも影響を与えない。

クリーチャーと属性

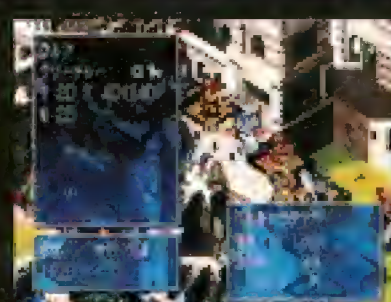
クリーチャーにはそれぞれ属性がある。属性に合った土地に配置すれば、クリーチャーには地形効果としてHPに土地のレベル×10が加えられる。レベルが上がればどんどん体力が増えるのだ。



地の属性の植物系クリーチャーは、防御能力が高い。

複数の領地で得られる“支援効果”とは

隣り合った土地を連続して領地にすると、そこにいるクリーチャーに支援効果というものが発生する。戦闘中、隣り合った土地が自分の物だった場合、ST(攻撃力)+隣接する土地の数×10が得られる。



両側を味方に挟まれていると、攻撃力が上がる。

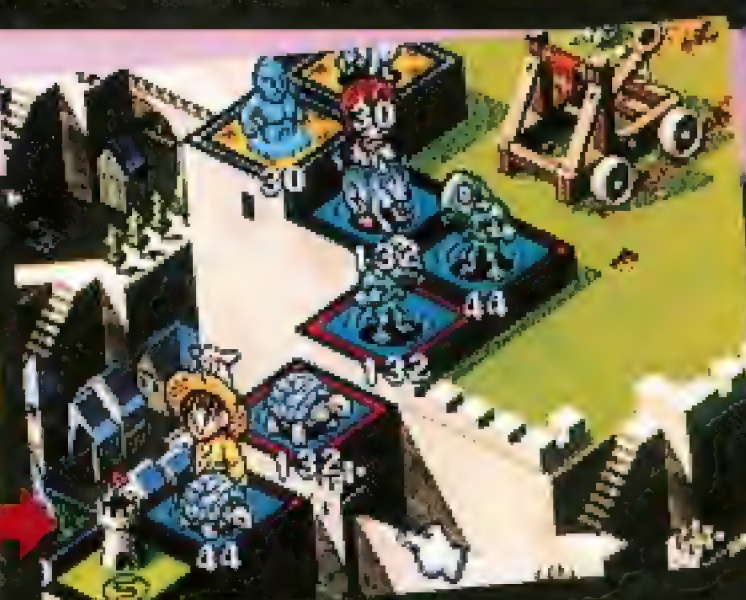


同属性の土地を集め土地の連鎖を組む

このゲームのマップには「エリア」というものがあり、マップはいくつかの区域に分けられる。そのエリア内で、同属性の土地を多く手に入れたら、土地の価値と通行料が値上がりするのだ。同属性で、エリア内にあるならば、隣り合っていないくてもよい。このよう

な同じ地形同士の増強効果を「土地の連鎖」と呼ぶ。なるべく同じ色の土地を自分の領地にしていくことが、ゲームを有利に進める鍵。またこの土地の連鎖は、土地のレベルアップと組み合わせると絶大な効果を発揮する。レベルアップすれば通行料も跳ね上がるのだ。

このように同エリア内の同属性の土地を領地にすると、土地の価値が上がる。



土地を独占した状態で、土地のレベルを上げると普通よりも通行料金が高くなる。これを利用して相手からお金を巻き上げるのだ。

クリーチャーには属性の他に、種族もある

戦闘時に使用するアイテムなどに関係がある

戦闘時にクリーチャーを強化するアイテムやスクロール。しかし、どんなクリーチャーでも使えるわけではない。クリーチャーが属する種族によっては使えないものも存在するのだ。クリーチャーは大きく分けて5種類に分類されるのでここに紹介しよう。各クリーチャーには属性の他に、種族がある。種族の区別は、見た目では判別しにくいので、カードに記されたシンボルマークで確認の方が確実だ。種族は戦闘に大きく影響する。

まず、特定の種族には使えないアイテムが存在し、また特定の種族に対して強打を与えるものも存在する。



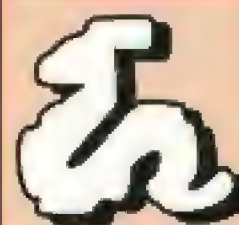
このように、手に持って使うようなイメージの呪文、スクロール巻物は竜族、獣族と植物族は使えない。

獣族



狼や亀など、動物の形を取るクリーチャー。

竜族



大きな海龍や、火を吐くドラゴンなどがいる。

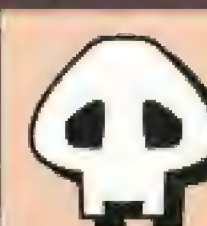
種族を示すアイコン

人族



多くの魔法支援アイテムが使える種族だ。

不死族



ゾンビやミイラなど、一度死んだ状態のもの。

植物族



多くの魔法支援アイテムが使える種族だ。

「カルドセプト」開発インタビュー

カルドセプトはこんなゲームです

今回は、埼玉県大宮市にある大宮ソフトに直接おじゃまして、近況を聞いてきた。社長の鈴木さんは、前回のインタビュー（4月18

日号参照）のロングヘアをばっさり切ったかわりに、髭がとても伸びていて、開発が佳境に入ったことをうかがわせていた。



(有)大宮ソフト取締役社長

鈴木英夫

カードを集めるのも このゲームの醍醐味

——イメージイラストやカードのグラフィックがすごくきれいですよね。
鈴木 ありがとうございます。でもまだ描いてもらってる途中でして。最終的には、加藤直之先生に30枚ほど描いていただく予定です。油絵調なものですから、描いていただくのにどうしても時間がかかるんです。

——こういうカードゲーム調のものには、やはりああいう感じのタッチはとてもマッチしてると思いますよ。
鈴木 確かに時間はかかりますが、カードの出来は、市販のカードにも負けないものができあがっているという自負はありますね。

——このゲームのウリの1つに、多人数プレイがありますが、最終的に同時は何人までいけそうですか？

鈴木 同時プレイは4人までです。お互いに自分のカードデータを持って来て遊べるようになっています。

——多人数対戦をしているときに、自分のターンが終わった後の待ち時間が、ちょっと長いかなと思ったん

ですが？

鈴木 そうですね。ただ厳密にはその待ち時間の間にも、相手に攻め込まれる可能性もあります。ダイスを振る前と、振った後に呪文を使うタイミングがありますから。

——今お借りしているROMのCPUは、あまりそういうことをしてくれませんよね。

鈴木 それは心配には及びません。CPUはそのうち強くなっていきますよ。今のCPUはコテンパンにできますけど、完成版ではどんどんいやらしくなってくるはずですよ。

——ゲーム中に出てくるスペルも結構面白いものが目に付きましたね。他セブターに対する影響を与える呪文ですとか。

鈴木 強力でしょう。

——ダイスの目を固定してしまったりとか、相手を引き寄せたりとか。
神宮 お貸したバージョンだと、まだCPUがそういった呪文をかけてこないと思います。

——実に、CPUがどんなことをしてくれるかというのが楽しみなソフトではありますね。

神宮 ブックの組み合わせでCPUの性能を決めていくんですけど、色々ありますよ。クリーチャー主体のキャラや、スペルを主に使ってくるのとか。それでちゃんと強い、弱いを分けてます。

——土地をプレイヤーの領地にするにはまずクリーチャーがいないとだめなんですよ。

鈴木 そうですね。だからスペル主体でいくと序盤にクリーチャーがなくなっちゃってちょっと悲しい（笑）。

——だから何回か勝って、新しいカードを手に入れるじゃないですか。それを喜んでブックに投入すると、コストが高くて序盤に呼べなくて苦労するんですよ。その辺、ブックの編集にもバランスというのが重要なと思ったんです。

鈴木 数値的に弱いクリーチャーでも、必ずしも使えないわけじゃないんです。

——CPU戦だけでなく、対戦も非常に面白いので、そのうち誌上リプレイみたいなのもやりたいですね。
鈴木 ゲームの醍醐味みたいなところの1ラウンドをちょっとやってみて、こうなってああなって、最終的にはこの人が勝ったみたいな顛末を出してあげるといいんじゃないかな。
——ROMの中にある、マニュアルもよくできてますね。あれすごく助かるんですよ（笑）。

鈴木 実際にはゲーム中に呼び出すことができるようになります。

神宮 作るのは大変でした。でもあのマニュアルのおかげで、結構そのままこちらからいわなくてもルールやゲームシステムを理解していただいています。

——ゲーム中に呼び出せると、欲しいときに欲しい情報が見られてありがたいです。現在のバージョンのROMには、対戦で遊べるマップが4、5個入ってますが、最終的にはどれくらい入る予定ですか？

鈴木 10面くらいです。ストーリーモードで。

——ストーリーの進み方によって、分岐が発生したりしますか？1面から5面に飛んだりなど？

鈴木 途中分岐はあります。
——モードについてはストーリーモードと対戦モード、あとは何か他に特別なモードはつきますか？

神宮 モードについてはその2つが基本で、対戦モードにルールをプレイヤーの好みに変えて遊べるモードがつく予定です。対戦の賞品にカードを懸けたりできますよ。

——麻雀のルールみたいにドボンありとか、一発賞ありみたいな感じで設定できるといいですね。

鈴木 一応ネタは上がってるんですが、ゲームになるかというところで調整中で



画面はお見せできないが、最新バージョンを披露。完成までもうあとわずかだ。

す。ゲームオプションみたいなものは入れようかと、現在検討しています。

——プレイヤーによって、ルールを変えて遊べるということですね。

鈴木 マップに綺麗に並べてある土地を、シャッフルしてみたりとか（笑）。

——最後になりますが、このゲームを楽しみにしているサターンユーザーに一言ずつお願いします。

鈴木 自分で考えながら楽しいことを見つけていただける方が、サターンユーザーには多いと思うので、楽しみにしててください。

神宮 カード集めに燃えてください（笑）。カードを集めることでも楽しめますから。



(有)大宮ソフト ゲームデザイナー

神宮 孝行

サンプル到着!



大特集!

驚異の映像が動き出す...

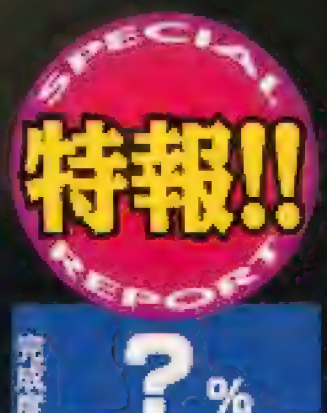


アゼル パンツァードラagoonRPG-

●セガ●今秋発売予定●価格未定●RPG●マルコン対応●1人プレイ用

待望のサンプルROMが編集部に到着した! これまで断片的だった情報が、ついに1つの形にまとまったのだ。「AZEL」のシステムの核をなすロックオン・コミュニケーション・システムと、多彩で派手な戦闘シーンの魅力のすべてに迫ろう!

AZEL-パンツァードラagoonRPG-



エッジはドラゴンとこうして世界を

徹底検証1 フィールド画面

巧みなカメラワークによる迫力の演出

今回のサンプルROMを操作して初めてわかったこと。それは、ドラゴンの高度によって、視点がさまざまに変化するということだ。右に掲載している画面写真は、中ぐらいの高度を飛んでいるところだ。下に、ほぼ同じ場所で、高度が違う画面写真を紹介しているので、見比べてもらえば違いがわかるだろう。ここから言えることは、飛

んでいる高度によって、フィールド上に存在する物体の見え方も変化するということだ。これは従来の、平面を移動するRPGではなかった、新しい要素といえる。また、高高度から低高度へと滑空する際の、滑らかな飛翔感も特筆モノ。画面内を上下左右に移動していただけた前作までと違い、全方向に広がる空間を実感できることだろう。



高高度を飛行



俯瞰から見おろす視点になり、自分を中心とした広い範囲を見渡すことができる。地上にたくさんの物体がある場合、または低い障害物を回避したい場合などに便利だ。ただし、遠方まで見通すことができなくなる。

低高度を飛行



ドラゴンの真後ろから見る視点になる。周囲の視界はせまくなるが、遠方まで見通せるようになる。地上の未確認物体などに接近したい場合、この視点のほうが便利。また、迫力あるドラゴンの羽ばたきを楽しむこともできる。

その他のカメラワーク



画面内に巨大な障害物がある場合、視点が固定されることもあるようだ。



固定視点で高度を変えると、ドラゴンの見た目の大きさが変化する。

CHECK レーダー フィールド上の物体を表示

画面右上に表示されているレーダーに関してはまだ変更の可能性もあるとか。現時点では、フィールド上の物体の位置を示しているようだ。



移動とともに、中の光点も場所が変わる。また、青・黄・赤と色も変化していく。エンカウントの危険度を表しているのか？

フィールド上でのゲームの流れをチェック

ロックオンと戦闘で謎をひも解いていく

今回サンプルROMをプレイしたことにより、ゲーム中の一連の流れを確認することができた。それは、まぎれもなく、このゲームが“RPG”であり、「前作と同じ」とか「RPGっぽいシューティングゲーム」などということでは、決してないということだ。

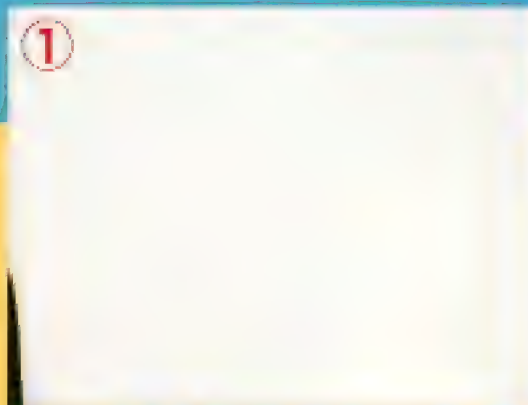
フィールドを移動、探索し、エネミーと遭遇して戦闘になる。その結果、イベントが発生し、謎がひとつひとつ明かされていく……。画面を見た印象が似ているためか、前作と同じと思っている人もいるようだが、中身はまったく別と考えてもらいたい。



フィールド移動画面

雄大に羽ばたく……そんな表現がピッタリの移動画面だ。上下左右自在に飛行できるあたり、前作までのシリーズよりも自由度は高い。従来のRPGでは体験できなかった、独特で爽快感にあふれた移動画面といえる。

エネミーと遭遇



急に画面がホワイトアウトして、戦闘シーンへと突入していく。



出現したエネミーが表示される。この直後、戦闘に突入して、すぐに位置取りなどの攻防が開始される。

未確認物体発見



フィールド上に何かある。目に入るものは、とりあえず調べよう。



ロックオンカーソルを目標物にセットして、種類を判断。

駆けめぐる…

徹底検証 2タイプセレクト

ドラゴンは5タイプのみではない

「AZEL」に関して「ドラゴン5種類の5頭だけ」という誤解をしている人もいるようだ。

そこでもう一度、タイプセレクトについて解説しようと思う。

ここで言う「5種類」とは、基本となる標準タイプが1種類。「攻撃」「攻御」など各タイプの頂点が4種類の、合計5種類ということ。そして、これら5種類の間を埋め

る、中間的なタイプのドラゴンが、ほぼ無限に存在するのである。つまり「タイプは5種類」というのは間違いではない。が、「5頭しか存在しない」というのは決定的に間違いなのだ。「1頭のドラゴンが多種多様にタイプを変える」。これは実際にプレイをしてみれば、すぐに実感できるだろう。

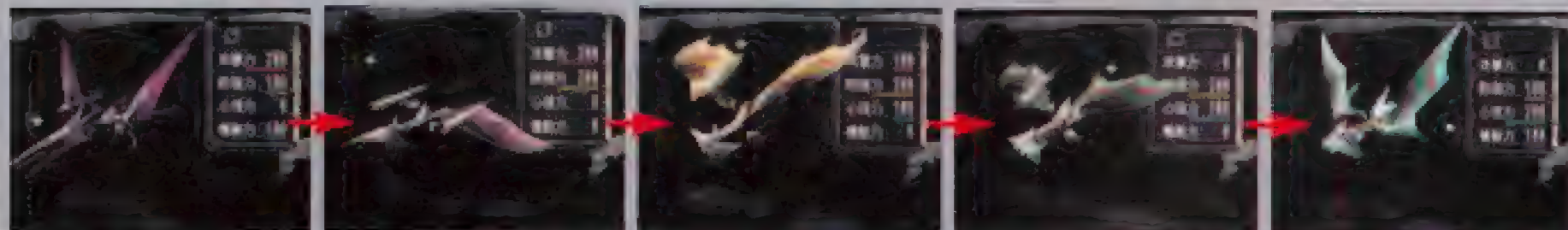
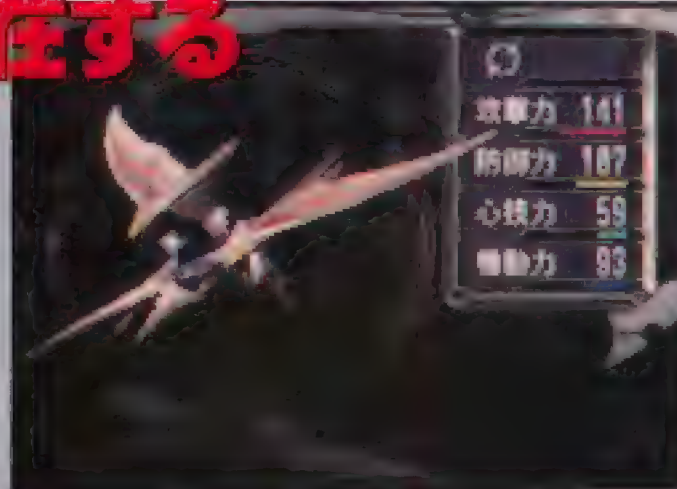


無段階モーフィングにより ドラゴンは無限に存在する

誤解解消のために、具体例を示して解説しよう。下の画面写真は、攻撃型～防御型～心技型とドラゴンのタイプを変化させた様子だ。すでにおわかりのように、ここに示しただけですでに5種類。ゲージは100単位で変化させているの

で、その間、1単位ずつ違ったゲージを持つドラゴンが100種類いるわけだ。さらに、ゲージは4種類あり、各MAX200なわけで、表現可能なドラゴンの総数は無限大になる。「AZEL」には、まさに無限のドラゴンが存在するのだ。

中間的なドラゴンは、数限りなく存在する。一頭として同じ姿のドラゴンはいないのだ。



タイプセレクトは CHECK 戦闘中にも可能だ

ドラゴンは、タイプ別に長所短所を持っている。例えば「このタイプは通常攻撃が強い……」などだ。そのため、戦闘の際、エネミーに適した攻撃ができるよう、タイプセレクトはいつでも可能になっている。ただし、戦闘中のタイプセレクト方法についての情報はまだ公開されていない。「AZEL」では通常のRPGのようにウィンドを開くことができるという。戦闘時のタイプセレクトも、ウィンドを開いて行うことになるだろうか？

エネミーに合わせるのもいいし、自分の好きなドラゴンにこだわるのもいい。ただ、タイプの違いにより、攻撃力などが大きく違ってくるのも確かだ。



戦闘画面へ移行する



すかさず自分が有利なポジションに移動。有効な攻撃を開始する。決して従来のようなシューティングではなく、ポジションを争いながら交互に攻撃を行うのだ。

詳細はP60へ

再び フィールド 画面へ

LCS(ロックオン・コミュニケーション・システム)発動させる



ロックオンした対象物の種類により、さまざまなロックオンマークが出現する。例えば左の画面写真は、遠くを飛行する物体にアタックして、攻撃しているところだ。

詳細はP62へ



ひとつの戦闘やイベントが終わると、再びフィールド上の探索が始まる。このように、「AZEL」は完全にRPGであり、シューティング的な要素は一切ないの

だ。見た目がシリーズとよく似ている、一種独特なRPGと思ってもらえばいい。もちろん、街などでの情報収集もある。それはまた、次回以降で詳しく紹介する。

右下のゲージが溜まると攻撃が可能になり、なくなると攻撃できなくなる。これはレーザーもバルカンも同じであり、攻撃に関する重要なファクターだと思われる。

通常攻撃はレーザーとバルカンから選択

今回、初めて「AZEL」の戦闘を体験し、これまでのシリーズとの違いに驚かされた。幾度も取材を重ねて判ってはいたつもりだったが、聞くのとプレイするのでは、まったく受ける印象が違うのだ。また、画面上のパラメーター類も以前のものに比べて一新されていた。今後も変更する可能性があるとのこと、さらなる充実が図られるかもしれない。今回は通常攻撃のみの戦闘だが、これに、未だ謎に包まれているパーサー攻撃が加われば、一層迫力を増すに違いない。

レーザー



生体兵器であるドラゴンのメインの攻撃方法だ。

バルカン



エッジの銃による攻撃。どんな進化を見せるのか?



CHECK 勝敗を決する「位置取り」

以前お伝えしたこの位置取りも、実際には、想像以上に目まぐるしいものだった。こちらが有利なポジションに移動すると、敵もすかさずポジション

を変えてくる。そこでもたもたしていると、手痛い一撃を食らってしまうのだ。位置関係を示す左下のレーダーを常に意識しながら有利なポジションを確保しなければならない。攻撃時以外にも激しい攻防が繰り返されるのだ。



レーダーの緑色の位置は、自分にとって有利な場所である。常にキープしておきたい。



逆に赤い部分は、敵にとって有利なキケン地帯だ。



ゲージが変化しても、通常攻撃力に変化はない。ということは、パーサー攻撃に影響を与えるのでは? あくまで推測なのだが……。

戦闘を詳細にチェック

●具体的な敵との攻防●

ここでは実際にプレイした観点から、戦闘を具体的に紹介しようと思う。これまでわからなかった敵の攻撃方法やタイミングなども、できるだけ細かく解説したい。



敵とのエンカウントはランダムで発生し、その時点ではどんな種類の敵なのかもわからない。すぐに

エネミーの正体は判明するが、そこから戦闘開始までは非常に短時間だ。シューティングではないが、素早い判断と操作が要求されるわけだ。



徹底検証4 多彩な攻撃に奮える!

特徴あるエネミーの攻撃方法

今回のサンプルROMには、4種類のエネミーが登場する。いずれも個性的なものばかりで、今後の展開に期待を抱かせてくれる。ここでは各エネミーの紹介

も兼ねて、攻撃方法を一挙に紹介しよう。なお、エネミーによっては、複数の攻撃方法を持つ者もいる。こちらをしびれさせてから攻撃、なんてクセ者もいるのだ。

スナバシリ



しびれさせてくる奴とは、このスナバシリだ。複数で登場し、地上から攻撃をしかけてくる。攻撃すると転ぶのだが、すぐに追いついてくる砂漠の走り屋だ。

イワダマシ



巨大な体をした、得体の知れないエネミー。いつも3頭で出現し、弱点をカバーし合っている。また、危険地帯も大きく、動きも素早いあなどれない奴だ。

ウンカ



集団で飛行しているエネミーで、数が多いだけに倒すのにも時間がかかる。単体では弱い、数にモノをいわせて襲いかかってくるやっかいな奴だぞ。

オカブグ



ウンカを伴って現れるエネミー。自分の弱点にウンカを配して、弱点を消してしまう。また、ウンカの数が減ると、鈴で呼び寄せるという特殊技も持っている。

エッジとドラゴンの場合

主な攻撃方法となるのが、おなじみのホーミングレーザーだ。ドラゴンのレベルがアップすると、本数や威力が増していくという。また、特殊な効果も追加されるというが……詳細はま

だ不明だ。エッジの持つ銃での攻撃は、今のところ、敵単体にしか攻撃できない。どんなパワーアップをしていくのか? どんな新しい銃を入手するのか? 今後の情報に期待しよう。

ホーミングレーザー…エネミー数体を攻撃



今のところ、本数=威力だというレーザー攻撃だが、以前のインタビューにもあったように、物語を進める上でのカギになるという。ある物体を破壊することにより、次への扉が開くわけだ。どんな特殊効果が用意されているのか、今から楽しみでもある。

バルカン…エネミー単体を攻撃



現時点では、あまり魅力的でないバルカン攻撃。例えば、レーザーに強く、銃に弱いエネミーなどが登場してくるのではないだろうか? また、パワーアップしたり、新たな銃を手にする事で、複数のエネミーを攻撃できるようになるのかもしれない。

CHECK パーサーク攻撃はどうなる??

通常のRPGの魔法のように、ウィンドを開いて選択する方式が考えられる。当然、選択中には時間の流れは止まるのだろう。これは最近のRPGを代表する方法だ。すでに公開された全敵攻撃など、破壊力の大きな攻撃に期待したい。また、攻撃補助魔法のようなものも考えられる。詳しい情報は、入手次第お伝えするので、期待して待っていてほしい。



3段階のゲージは、使えるパーサーク攻撃のレベルに関連しているのではないだろうか?



敵の動きに素早く対応する

出現したエネミーの種類がわかったら、急いでレーダーをチェック。赤い部分を避け、緑の部分に移動する。移動は方向キーで行う。この赤い部分は敵の攻撃力の強い部分であり、こちらにとっては非常に危険な地域なのだ。

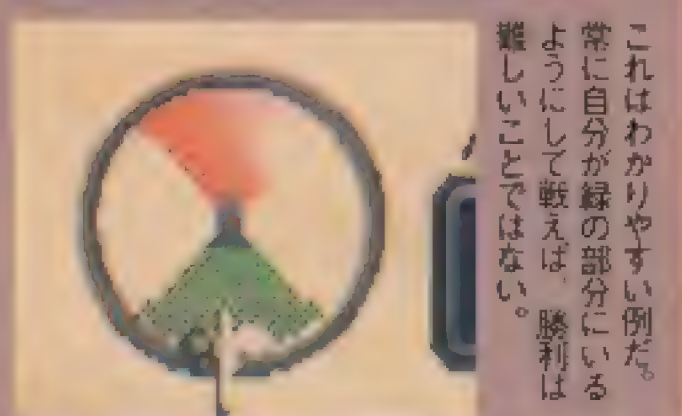


位置取りで弱点へ回り込め!!

ここで例にあげたイワダマシは、3頭が別方向に危険地帯を持っているため、こちらの安全地帯がせまい。さらには、3頭同時に向きを変えてくるため、安全地帯の変化も激しい。的確に素早く移動して、攻撃を仕掛ける必要がある。また、緑の安全地帯(敵の弱点でもある)にいと、敵はほとんど攻撃を仕掛けてこない。つまり、敵も自分の安全を第一に考えるのだ。こうした位置取りの攻防が、勝敗を左右すると言っても過言ではない。

CHECK エネミーにより安全地帯が異なる!!

エネミーはそれぞれ、固有の弱点を持っているようだ。したがって、安全地帯や危険地帯の大きさも異なっている。どんな相手と戦う時も、的確な位置取りが重要なのだ。



これはわかりやすい例だ。常に自分が緑の部分にいれば、勝利は難しいことはない。オカブグの例。ウンカで自らの弱点をカバーするため、緑地帯がない。どこにいても攻撃を受けてしまうのだ。



5 最大のポイントLCS“ロックオン・コミュニケーション・システム”に迫る!

フィールド移動時のLCS

「AZEL」において最も重要なポイントがLCSだ。なぜなら、すべての情報収集はLCSで行うため、コレなくしてはRPGとして成り立たなくなってしまうのだ。

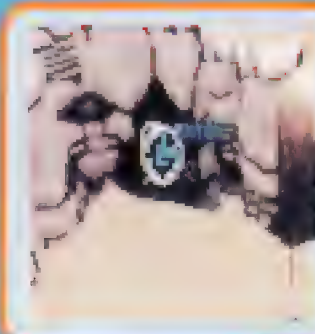
従来のシリーズでのロックオンと言えば、戦闘中、敵に対して攻撃の照準を合わせることであった。対して、本作のLCSとは、もっと

意味合いが広い。具体的に解説すると、本作では、フィールド上の調べようと思う物全てにロックオンできるのだ。そして、それがどんなものであるのか? 障害物か? 破壊できるか? など、LCSで得られる情報は計り知れない。また、街でもLCSは活用されるが、そのへんの詳細は次の機会にしよう。



4種のLCS

ここではLCSによって表示されるロックオンマークを解説する。詳細が明らかでないものも、情報が入り次第随時紹介するので楽しみに。



ENTER

ドアや入口などにロックオンすると表示されるマーク。街中からフィールドまで、入れる場所には全て表示される。言ってみれば、最もお世話になるロックオンマークとも言えるだろう。



入口にロックオンしてENTERを表示させる。ここでボタンを押せば、レーザー状の物が発射され、洞窟内へと導かれる。

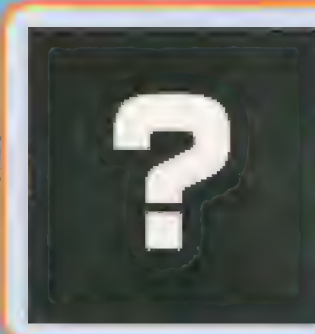


BREAK

通常のRPGで言うところの「宝箱を開ける」機能を持っている。また、それ以外にも特殊な機能があるようだ。何はともあれ、壊せるものには、このBREAKが表示される。

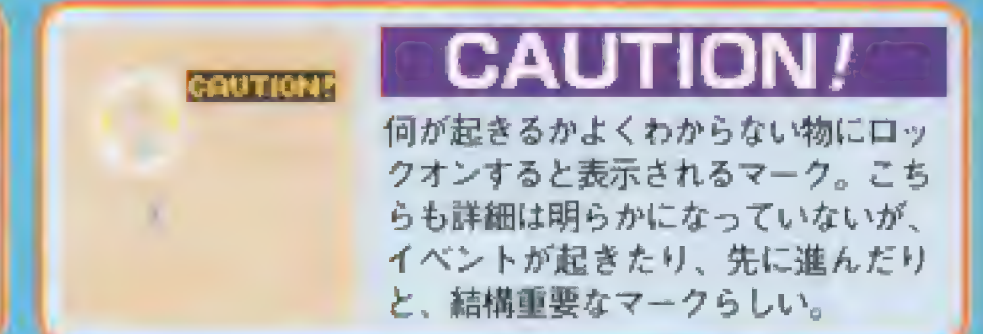


アイテムボックスなどにロックオンすると、BREAKと表示される。レーザー状の物が発射され、目標物を破壊する。



ACCESS

ENTERやBREAKと違い、よりコミュニケーションに近い。例えば、街での会話可能な場所に表示されるだろう。今回のROMには使用されていないため、詳細は次回以降で。



CAUTION!

何が起こるかよくわからない物にロックオンすると表示されるマーク。こちらも詳細は明らかになっていないが、イベントが起きたり、先に進んだりと、結構重要なマークらしい。

CHECK アイテム入手もLCSを活用

アイテムボックスをLCSで破壊すると、中から輝くアイテムが飛び出してくる。今回アイテムについての情報はなかったが、HPやMP回復など、RPGにあるものはそろっていきそう。



LCSは、比較的遠距離でも使用することができる。もちろん、接近していても可能。

LCSの実際とイベントシーン

●あやしい…と思ったらロックオン●

移動中に、CあるいはAボタン(変更の可能性もある)を押すと、LCSモードへと移行する。この状態ではエンカウンドなども起きなくなり、画面上にはロックオンカーソルが表示される。これを画

面の怪しいと思う場所にもっていくと、上記の4種のマークが表示されるというわけだ。ゲームではこれの繰り返しにより、情報を入手していく。



フィールド上に古代の遺跡と思われる物を発見した。早速LCSで調べてみると、BREAK…つまり、破壊可能だとわかった。



ロックオンマークを表示したままCボタンを押す(Aボタンは離す)と、レーザー状の物が発射され、目標物を破壊した。

遺跡を破壊すると…



隠れておくれよ、エッジ

2つあった遺跡を壊すと、砂漠の中央に竜巻が発生した。アイテムを入手する以外にも、BREAKは重要な役割を持っているようだ。例えば、どうしても先に進めなくなった場合など、こうした何でもない物がカギとなっていることがある。LCSでマークがでたら、とりあえずアクセスしてみることが大切だ。

竜巻と洞窟が出現!!



激しい竜巻が発生すると共に、小さな岩山の中腹に洞窟が出現した。LCSでENTERが表示され、中に入れることも判明。こうしてLCSにより、次から次へと謎やイベントをクリアしてゆく。今回のROMにはこれだけだったが、他にも、奇想天外なギミックが待ち受けているに違いない。

AZEL

開発スタッフ
インタビュー
Part.8

とうとう待望のROMができあがり、実祭のパンツァーワールドを体験することができた。いよいよ形になってきた「AZEL」の制作状況を1カ月ぶりに直撃だ。

本誌 ■ いよいよ体験版ROMもできあがって、制作ピッチも上がっているようですね。

竹下 ■ もうかなりできてきているというのは、すごく実感していますね。今までは一部一部を切り出していたので。

楠木 ■ このROMは、要するに一通りの体験版なんですけど、正直なところ、どうですか？ 画面的にとか。

本誌 ■ つかみはOKですよ(笑)。画面も素晴らしいと思いましたし、想像以上です。本当によく動いて

いるし、きれいだし。

楠木 ■ わかりにくいかなと思うんですが、これで、みなさんにシューティングじゃないんだって気が付いてもらえればと思うんですよ。

本誌 ■ 気になる開発の進行状況なんですけど、現時点では？

楠木 ■ 6〜7割というところですよ。素材的にはほとんどできているんですが、つなぎ合わせてゲームにしていくなが大変かなあと。

本誌 ■ 今回のサンプルは、特別編という位置づけなんですか？

竹下 ■ ゲームのある一部分を切り取ったと考えればいいと思いますね。流れの中の、ほんの一部。本誌 ■ サンプルに入っている新システム、LCSについて解説していただけますか。

楠木 ■ LCSに関しては、ゲームの構想当初からありました。今までのRPGで近寄らないと調べられないっていう、そういう面倒な部分を簡単にできないかって。じゃあ、パンツァーならロックオンかなと。で、できてきたシステムなんです。竹下 ■ 最初はあんまり便利じゃな

くて、いろいろ問題もありましたけどね。まだ街を入れてませんが、街中のほうがLCSで調べる楽しさが多いと思いますよ。

本誌 ■ 戦闘シーンのカメラアングルは迫力がありましたね。

竹下 ■ 今回は、避けて狙って、というのがない分、カメラワークが単調になりがちだったので、自分で操作している感覚を追求した結果、あのようになりました。

本誌 ■ 戦闘シーンでは、画面まわりも結構変わりましたね。

楠木 ■ これでもまだ、製品版とはかなり違ってらんです。

竹下 ■ 基本路線はこのままですが、細かい操作系や表示の変更は、まだあると思いますよ。

本誌 ■ 敵などの名前や攻撃、動作などが表示されますが、これに関してはどうですか？

楠木 ■ かなりもめています(笑)。言葉にするとわかりやすい分、世界観を壊してしまう場合もある。そのへんの攻めぎ合いですね。

竹下 ■ とにかく戦闘シーンはもめています。これで本当にいいのかわ



「AZEL」ディレクター
楠木 学

おなじみ「AZEL」の全体をみている楠木氏。「いつの間にか夏休みですね」とも。みんなの意見をぜひ聞きたいそうぞ。

て。どうしたら本当に面白くなるのか、もっとわかりやすくなるのか。まだいろいろと話し合っている最中ですね。

本誌 ■ いよいよできてきた実感がする「AZEL」ですが、今後は？

楠木 ■ 街や声優さんの紹介や、皆さんにアピールできることを考えてますので、どんどん露出していこうと思います。別に隠していた訳じゃないんですけどね(笑)。

竹下 ■ 今まで全然できていなかった訳じゃなくて……やっと見せて恥ずかしくない最低レベルにきたかなという感じですね。これからも、他のカテゴリーに入らない、独自の世界を作って頑張りたいと思います。(7月9日、セガにて収録)



「AZEL」メインプログラマー
竹下英敏

「実際にみなさんがご覧になっての感想を聞きたい」という竹下氏。みんなからの意見を参考にしたいとのことだ。

急告!店頭フラッシュセガサターンVol.19で「AZEL」が遊べる!



みんなの熱い感想を開発スタッフは待っている

夏休みに入ったみんなに、ここでビッグニュース! 今回紹介した「AZEL」の最新サンプルCDを、今ならみんなも遊ぶことができるのだ。セガプレス(P.110参照)のコーナーでも紹介している“フ



ラッシュセガサターン”。じつは、この最新版のVOL.19に、今回のサンプルCDの内容がそのまま入っているのだ。サタマガ編集部スタッフも、初めてサンプルに触れて、その面白さを実感できた「AZEL」の戦闘シーンやドラゴンの無段階モーフィング。この楽しさをぜひみんなも味わってほしい。ちなみに、“フラッシュセガサターン”は、全国のセガサターンソフトの販売店の店頭で、デモをやっているはずだから、近くのお店を見てほしい。また、今回の記事を読んだ読者のみんなからの意見も、開発サイドで大募集中だ。みんなの意見が「AZEL」に生かされるかもしれないぞ。送り先は下記へ!

AZEL
御意見
係開設!

キミの意見が開発上のカギを握る! (…かも) 開発者へロックオンせよ!!

あて先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) 5F セガサターンマガジン編集部「AZEL御意見」係まで

帝国の荒廃を目の当たりにした主人公は

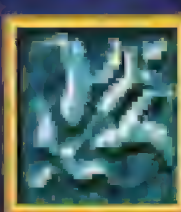


帝国軍

18000 人

解放軍

12000 人



命令をどうぞ

突撃
弓矢
魔法
その他



帝国五將軍
テオ・マクドール
の一人息子 **主人公**

黄金の皇帝バルバロッサ、一の家臣テオの嫡男。打倒帝国を目指し、解放軍を率いる若きリーダーとなる。後に、紋章「ソウルイーター」をゆずりうける。

「己の信念のままに生きよ」と皇導師は主人公にそう告げた。このとき彼はまだ、自らが歴史を揺り動かす一因になろうとは予想だしていなかった……。

物語は主人公の少年が皇帝バルバロッサと出会った日より動き出す。少年の父は帝国の歴史を皇帝とともに築いた帝国五將軍の1人、テオ・マクドール。その目を境に任官した少年は任務をこなすうち、軍の上層部や役人の不正、しいたげられた民衆の声などを耳にするようになった。そのありさまに疑問を感じた主人公は、やがて乱れきった世の中を正すべく、反政府組織である解放軍を率いて戦うことになる……。

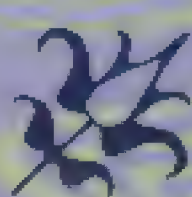
本作は、東洋的な「義・忠」といった世界を剣や魔法「ヒロイックファンタジー」という器で表現した意欲作だ。各地に散らばる108人の仲間を探し出す楽しみ、多対多の戦争イベントや個対個の一騎打ちイベントなど、オーソドックスな中にもさまざまな要素を盛り込んだ本格派RPGなのだ。移植に際し、特徴的な透明感あふれるグラフィックや魔法のエフェクトなどはいかに再現されるのか？ サターンオリジナルの要素は？ 期待しつつ続報を待て！



らいぞう。
あなたは世界の大きな流れの中で、
ぎびしい宿命を背負わされています。

サターン版画面初公開!

幻水滸

G E N S O  S U I K O

戦いの渦中に身を投じることを決意する

POINT 1

ゲームシステムはわかりやすさを重視したオーソドックスなタイプ

フィールド上に点在する町や村で情報収集を重ね、物語を追っていくというスタンダードな形式は、初めて本作に触れる人にもなじみやすいものだろう。また「こうげき」や「ぼうぎょ」といったコマンド選択形式で行われる戦闘シーンも正統派らしい仕様で万人が楽しめるものとなっている。ちなみにキャラクターの相性や魔法の組み合わせで発動する強力な合体技も存在し、見つけ出す楽しみもあるぞ。

POINT 2

仲間となるキャラクターはなんと総勢108名!

登場キャラクターの中には題材とされた「水滸伝」のように宿星で結ばれた人々が世界のどこかにおり、彼らは各々の特技を生かして主人公に力を貸してくれる。それは戦闘が得意な者であったり、本拠地にてサポートをしてくれる者であったりさまざま。だが、彼らは必ずしも協力的な者ばかりではなく、条件を満たさないと仲間にならない者も多い。基本的に仲間が増えれば増えるほど、戦争などの戦いは有利になる。なお、冒険に赴くメンバーは最大6人。よく考えてパーティを組もう。



主人公の無二の親友

デッド

主人公の幼なじみである謎多き少年。戦争孤児として主人公の父・テオに拾われた彼は、普段は陽気だが、彼自身の持つ重大な秘密のために、帝国軍に追われる身になってしまう。それは互いに心を許し合う主人公の運命をも左右することに。



MINI GAME

賭け事イベントで

目指せ一獲千金!?

冒険の途中にはいくつかミニゲームも登場する。そこでは互いの所持金を賭けたバクチが楽しめるぞ。うまくいけば大儲けも可能だが……。噂では賭け事で勝利しないと仲間になってくれない人物もいるらしい!?



サイコロとばく

PS版ではシャッフルされたカップのコインが場所を当てる。同様にカップを使うサターン版のルールは?

コイン当て

茶碗の中にサイコロを投げ入れ、出た目の役を競うというPS版のルール。これがサターン版ではどうなるか!?



仁

TM

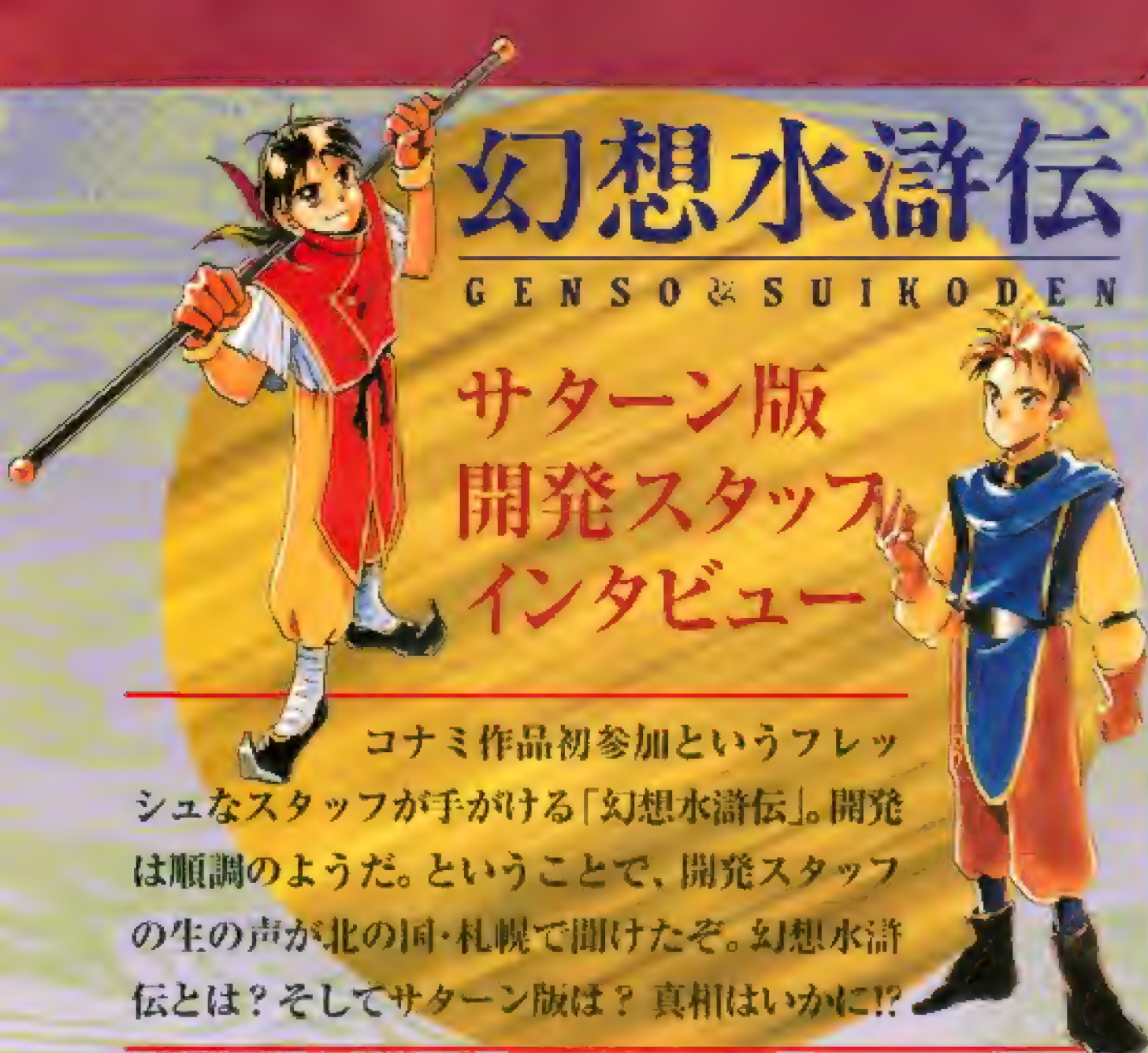
D E N

SPECIAL
特報!!
REPORT

中国四大奇書の1つとして有名な長編小説「水滸伝」をモチーフに、独自の世界を切り開いたあのファンタジー巨編がサターンに登場。名作の呼び声も高いその魅力を、まずは誌面から感じとってもらいたい。開発者インタビューにも注目だ!

コナミ/RPG

●今秋発売予定●価格未定●1人プレイのみ●全年齢推薦



コナミ作品初参加というフレッシュなスタッフが手がける「幻想水滸伝」。開発は順調のようだ。ということで、開発スタッフの生の声が北の国・札幌で聞けたぞ。幻想水滸伝とは？そしてサターン版は？真相はいかに!?

ストーリー性や人間関係が魅力!

——まず最初に、この作品の世界観はどこからきたのですか？
小野口 オリジナルの担当者によると、大きな世界の中に存在するバリエーション豊かな世界をこの作品で見せたくて、キャラの多い水滸伝を取り入れたらしいんです。それぞれ個性のあるキャラがいろいろな価値観をぶつけ合いながら、自然に歴史が流れていく過程を伝えたい。また、オーソドックスなRPGを出すことで、世の中ポリゴンがすべてじゃないってことを示したいんです。今だとかえって、新鮮かもしれませんよね。

——108人もいる中で、特に好

きなキャラとかはいますか？

山口 僕はオデッサです。だって、可哀想なキャラだから。
小野口 魔法使いのクロウリーは魔力が高くて使えたな。でも、僕はグレミオが好きですね。

中山 ビクトールが好き、男気がありますよね(笑)。こんなふうに、たくさんのキャラをそれぞれで楽しめるんです。別に全員集めなくてもいいし、キャラは多いけど、かなりテンポのいいゲームですね。でも、全員集めるといいことがあるかも(笑)。

開発はツメの段階 新要素にも期待!

——サターン版の見どころは？

中山 見た目はオリジナルと同じだけど、細かい修正点を見て



写真右がサウンド・SE(効果音)担当の山口氏。一方、左側がグラフィック・ムービー演出・シナリオなど担当の小野口氏。さらに、今回の取材では写真撮影ができなかったが、このほかディレクター兼メインプログラム担当の山口氏と中村開発部長も同席してくれた。

『コナミらしいRPGを、サターンのユーザーにもぜひ楽しんでもほしいんです』

ください。戦闘場面での魔法の演出もPS版と一味違う。エピソードやイベントの追加もあるし。
山口 個人的には全部見てほしい(笑)。ま、担当としては、作品中に溢れる音や曲をすべて聴いて、味わってもらいたい。
小野口 例えば魔法のグラフィックを変えたりとか、ハードの特性に合った形で作業を進めています。綺麗な色を出せるように日々努力です。ただ、あの独特の透明感を再現するのが結構大変で(笑)。でも、PS版をやった人が思わずサターン版もほしいって思ってくれればいいな。
——実際のところ、開発状況は？
小野口 詳しくはまだお見せできませんが、開発はもう追いつみに近い状態です。最終的にまだつながっていないだけで……。

KCE札幌を支える新感覚のスタッフ達

——さて、コナミ コンピュータ

エンタテインメント(以下KCE)札幌とはどういうところですか？
中村 さまざまな面で他のKCEと比べても遜色ない環境でやっています。現在のところ、KCE札幌はSS版とPS版を担当しています。KCE札幌は昨年10月に設立されたのですが札幌独自でスタッフをと考えたとき、彼らの採用を決めました。未経験ですが、新鮮なスタッフで、新しい発見をしながら、それぞれの経験を生かしつつ、移植の要望が高かった「幻想水滸伝」の移植に取り組んでももらいました。経験生かされてるよな。

小野口 生かされてます、まだ結果は出てませんけど(笑)。

——では最後に、サターンのユーザーに一言お願いします。

小野口 いろいろ遊べるゲームなので、自分なりに楽しみ方を見つけて、赤月帝国の歴史にひたってほしいんです。それと、あっと驚く隠し玉があるかもしれないので、お楽しみに(笑)。

サターン版はこうなる!?



ミニゲームの1つであるカードゲームの画面だ。PS版では神経衰弱だったが、サターン版ではいったいどうなるのか？

基本的には、完全移植なのだが、イベントなどの追加要素もあるようだ。例えば、ミニゲーム。小道具はそのまま、ルールが変わるらしいぞ。さらに、サターン版オリジナルで「コロシム」という施設が追加される。今のところ、勝ち抜き方式で対戦し、参加するのは1人ずつ、勝てば褒美をもらえるという予定だ。果たしてここに、オリジナルの賞品は登場するのか？



機動戦士

**SPECIAL
特報!!
REPORT**

ガンダム

後編 宇宙を駆ける

●バンダイ●シューティング

●9月下旬発売予定●6,800円●1人プレイのみ●全年齢推奨

今年の4月に前編が発売され、後編の発売が待たれる「Zガンダム」。全てにおいて前作以上のクオリティを達成すべく、現在開発は急ピッチで進められている。さて、第1報となる今回は、主役機の登場にともない大きく変わった部分などを解説しつつ、ステージ1と2を紹介していこう。



主役機登場! ついにZのパワーがサターンで発動する



ニュータイプ攻撃もパワーアップ!

ショットボタンを一定時間押したままにして放つ、いわゆるタメ撃ち。発射中でも上下に移動できるため、使い次第ではより多くの敵を巻き込むことも可能。与えるダメージもかなり高め。

**ハイパーメガランチャーも
随時使用可能!!**

視覚効果として残像のエフェクトが加わったほか、画面内の敵を1アクションで4つまでロックできるようなった。硬い敵はその分多くのロックがかかるため使い勝手も増した。

モビルスーツ形態から ウェーブライダー形態へ

そしてZといえば忘れてはならないのが変形という要素。変形はボス戦などで一部例外はあるものの、基本的に任意でいつでも行えるほか、各形態への移行も驚くほどスムーズ。だが、変形中はわずかとはいえ、こちらが攻撃できない無防備な時間ができるため注意したいところ。



**モビルスーツ形態
の主な利点・欠点**

ビームサーベルやハイパーメガランチャー等を利用した多彩な攻撃バリエーションとダメージの高さが魅力。反面、当たり判定が大きくなってしまふ。



**ウェーブライダー形態
の主な利点・欠点**

移動速度の向上に加えダッシュ距離が短いため、小回りがきき、ビームライフルの連射性にも優れる。なお、この形態でないと進めない地形もあるらしい。

STORY&STAGE DIGEST OF Z GUNDAM

カミーユ・ビダンはZという力を得て

機動戦士Zガンダム

後編

STAGE 1



月面に迫る巨大な悪夢 コロニー落としを断固阻止せよ

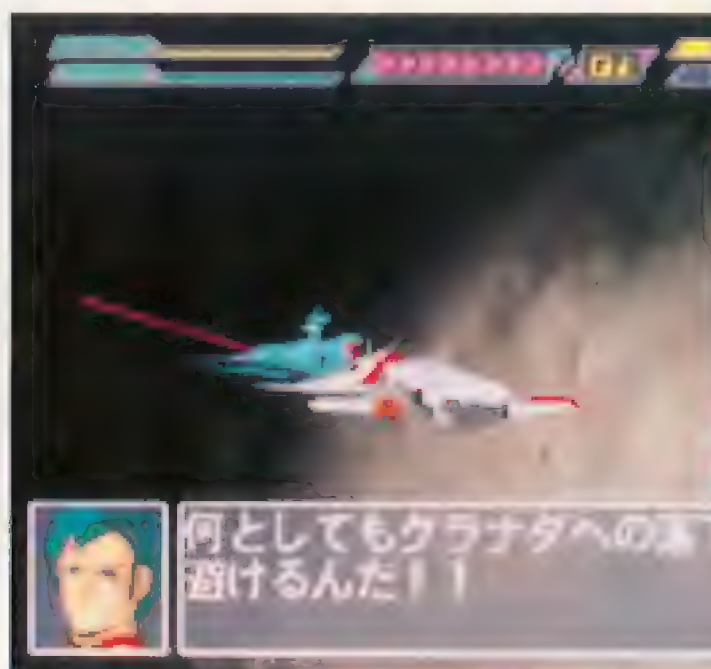
アーガマに戻ったカミーユ達は完成したZとともに月面付近でティターンズとの小競り合いを続けていた。そんな折り、シロッコの部下であるサラの密告により、ティターンズが無人コロニーの1つを月のグラナダに落とす計画を知る。至急、モビルスーツ(MS)隊を展開し、迎撃にあたるアーガマ。邪魔に入る敵部隊を退け、コロニーの進路を変えることはできるのだろうか……。



出撃するネモ部隊とカミーユのZガンダム。前作に比べ、上部システムまわりのレイアウトも一新されているのがおわかりだろうか。



あまりに巨大な質量はそれ自体が恐るべき凶器と化す。狙いはエウロコフの拠点グラナダ市！



何としてもグラナダへの落下は避けるんだ！



主砲を乱射し、少しでもコロニーの軌道をそらせようとするアーガマと月面艦隊旗艦、ラーディッシュ。だが、敵も火線の出所をたどって応戦してくる。

NEW SYSTEM FOR [Z]

バックアタック(R-ボタン)

前作では機体が振り向くまでやや時間がかかり、倒しにくかった後背の敵だが、今回は新たに一瞬振り向いて攻撃するアクションが加わり、幾分か楽になった。ただし連射には適さないため、挟撃されれば苦しいのには変わりはないが。



機動戦士Zガンダム

後編

STAGE 2



カミーユ達の留守を狙った奇襲攻撃 窮地に陥ったアーガマを救え

サイド4宙域から月へと帰還する途中、アーガマは敵艦アレキサンドリアの襲撃を受ける。迎撃に出るカミーユ達だが、敵の攻勢は激しく、アーガマは敵の思惑通りに罠に誘い出されてしまう。敵艦隊から続々と出てくるMS部隊やアステロイド帯など、前作にはないフィーチャーも数多く盛り込まれたステージだ。



危機を知りカミーユはアーガマへ戻ろうとするが、敵もそうやすやすと通してはくれない



何！！
こちらの敵は誰か！！



戦艦級の高出力ビーム砲を搭載した初のMS、ガフスレイ。Zと同様にMAに容易に破壊可能な可変型MSである



接近する敵艦隊に追われ、アーガマはコロニーの残骸へ身を隠す。だが、そこにはジェリド達が潜んでいた



不意にスクロールが止まり、画面奥の戦艦から多数のマラサイが現れる。素早くニュータイプ攻撃を集中させれば戦艦を破壊することもできるが、タイミングはシビア

さらなる戦場へと旅立っていった

POINT 1

ボス戦の戦略性も向上！ 各形態の特徴をよく考えて挑むべし

搭乗マシンがMk II からZになって機体の基本性能が増した分、後編ではステージボスも一段と手強くなっている。具体的には敵の攻撃バリエーションの増加やこちらの各形態に応じて戦闘パターンを変えてくる点がまず1つ。また、MS形態でないと戦いが不利になるといった月面ステージなども用意され、かなり挑みがいのあるものとなっている。



可変MSギャプランを操るヤザン。野心家で粗暴な男だが、パイロットとしては一流。



敵艦アレキサンドリアの 援護射撃！しかし…

ステージ1のボス戦は目前のギャプランと同時に背後のアレキサンドリアからも砲撃がくるため、回避する際は注意すること。だが、味方を巻き込むことも辞さないやり口にヤザンは怒りをあらわにする。



何！？
味方に向かって撃つのか！！

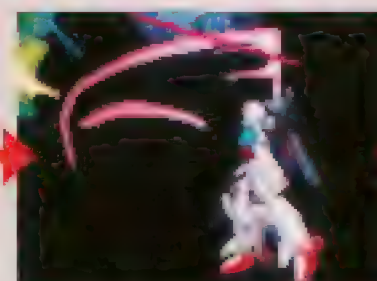
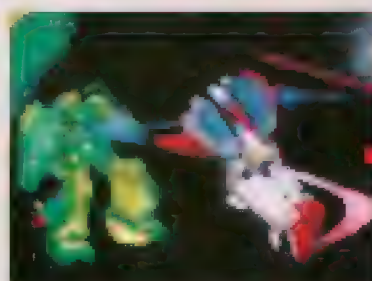
NEW SYSTEM FOR [Z]

ダッシュ性能もマイナーチェンジ

ダッシュ中に残像のエフェクトがついたほか、以前はできなかった縦方向へのダッシュが可能となった。また、今回は方向を固定せずとも方向キー2回で行えるのが便利である。



サーベルは3発まで連続入力可能に



ボタンを連打することによって、モーションの異なる連続攻撃を繰り出せる。相手の硬い敵に有効。

POINT 2

密度を増したイベントビジュアル ムービーシーンも大幅強化

本編の30話にあたるステージ2より、ジェリド達を追いつめたZは必殺の一撃を見舞うが……



Zの22話～50話という物語の山場から終局までを10ステージに凝縮して一気に追う後編は、前作で培った技術を元にビジュアル面もさらに充実。交錯する人々の想いや、ただでさえわかりにくい複雑なストーリーを持ったZの世界を十分に伝えるべく、用意されたムービーはおおよそ25分。さらに新作カットは約70枚と、前作に比べ2倍近いボリュームだ。もちろん、好評だったカットインも効果的に挿入されている。



そのとき、マウアーは自らを盾にジェリドをかばう。「守ってみせるって、言ったろ？」は作中の名セリフの1つである。



アーカマ付近で行われるジェリドとの一騎討ち。ガブスレイの武器は前作と違いはないものの、攻撃パターンは異なる。ダッシュを駆使し、チャンスをつかえ。



カミーユッ！
貴様ーっ！



爆散するマウアー機。彼女をみすみす死なせた怒りにジェリドは我を忘れて挑みかかってくる。



新着の画面写真を一挙公開!

特報!! 完成度 **85%**

- アトラス●9月中旬発売予定
- シミュレーションRPG
- 6,800円(CD2枚組)●全年齢推奨
- 1人プレイのみ

RONDE

【rondou】～輪舞曲～

仲魔・REMIX

シリーズの代名詞とも言える「仲魔」システム。遭遇した悪魔とコンタクトを取り仲魔にしたあと、共に行動し戦闘に参加させることができる。さらに仲魔同士を「REMIX」させて、新しい仲魔を生み出すことも可能だ。悪魔との会話での駆け引きと、仲魔を作る楽しさ。数多く登場する悪魔を自分で扱える楽しさは、他のゲームでは味わえない魅力といえる。

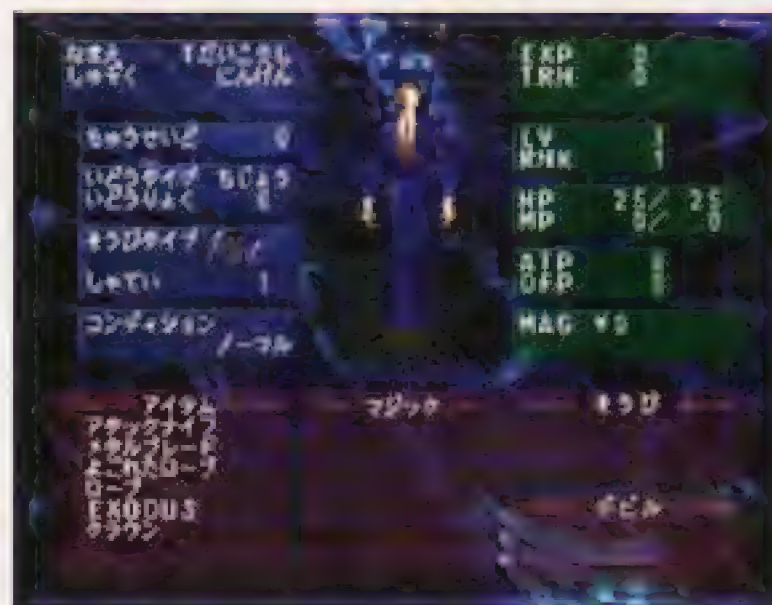
より深い「RONDE」の世界が見えてきた

アトラスの人気RPG「女神転生」シリーズのシステムを継承しつつ、シミュレーションRPGとして独自の面白さを確立した「魔神転生」シリーズ。その最新作「RONDE」は着々と開発が進んでいるようだ。今回は新たに到着した画面写真を元に、さらに一歩踏み込んだ紹介をしていこう。まずはゲームシステムをより深く理解するために、「魔神転生」シリーズ独自の魅力に迫る。

近未来

「魔神転生」シリーズの舞台となるのは、「近未来」。RPGにありがちなファンタジーの世界ではなく、プレイヤーにも身近な日本が中心となる。ゲームに見知った地名が出てきたり、事件に巻き込まれるのが一般人であったりと自分に近い場所で起こる事件に、自然に親近感もわいてくる。「もし自分が当事者になったら？」そんなリアルさが感じられる。

“魔神転生”シリーズを引き立てる3つのキーワード



これがユニットの情報を表すステータス画面。レベルやステータス、キャラクターの状態を表すコンディションなどが一目でわかる。前作までと比較しても見やすくなっている。その中には、忠誠度やデビルなど気になる項目も。また左下には見慣れないアイテムも表示されている。全体的にデジタルの世界をイメージしたようなデザインだ。

シミュレーション

同じ「仲魔システム」でもシミュレーションでは楽しみ方が全く変わってくる。「女神転生」シリーズとは使う仲魔の数も、使い方も異なる。仲魔が単体で闘わなくてはならない分、RPGのようにパーティーの一員として闘うよりも、個々の仲魔の能力が重要になるだろう。「魔神転生」シリーズは、複数のキャラを使うシミュレーションにピッタリといえるだろう。

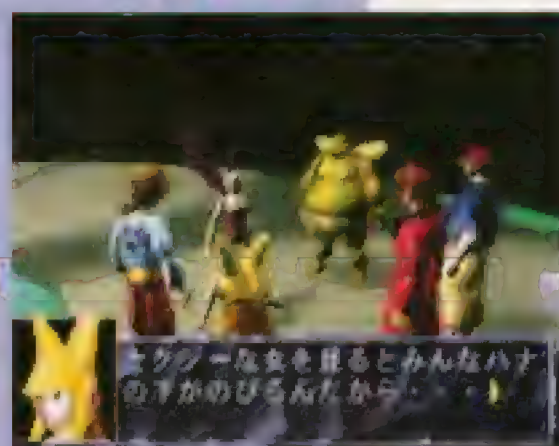
「テーマは『転生』『兄弟愛』。主人公・弥勒飛鳥は連れ去られた弟を取り戻すため、魔界へと足を踏み入れ、悪魔との闘いに身を投じていく。無事に弟を連れ戻すことが出来るのか? それとも……。今回はLOWやCHAOSといった属性はないが、やはり人間の肉面にも大きく関わるようだ。





曹 麗華

17歳の中国系美少女。子供っぽい冗談で周囲を和ませるムードメーカー。しかしあどけない表情の中にも豊かな感情と知性が隠されている。地母神、女神、鬼女の種族悪魔を操る。また魔法を唱えるときに使用するサマナーアイテムは「タロットカード」だ。

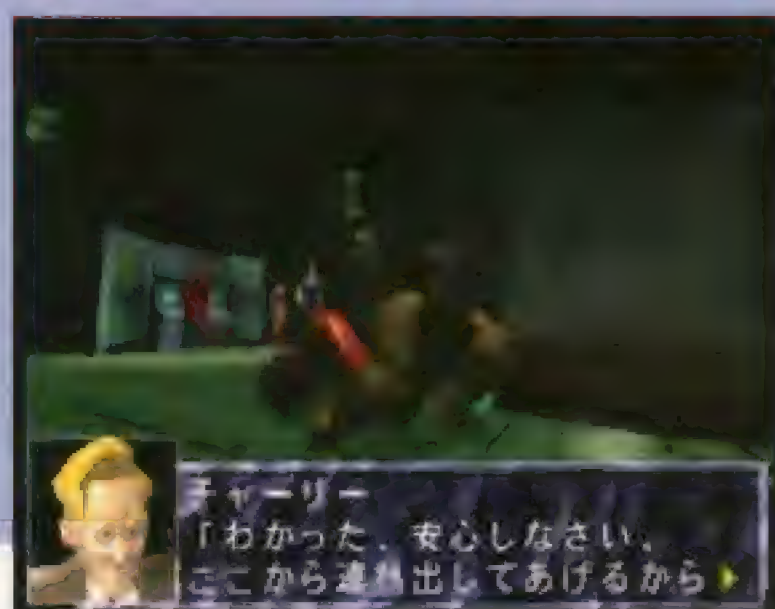


45歳のイギリス人。英国王立科学アカデミー会員。アイルランドのドルイド等ヨーロッパの古代文化の研究をしている。幻魔、妖精、地霊の種族悪魔を操る。サマナーアイテムは「ドルイドクロス」。職業はかなりエラそうだが、見た目は陽気な外人。写真のセリフからは「優しいおじさん」という感じだ。このスーツ姿でどんなアクションをするのか戦闘シーンが気になるところ。

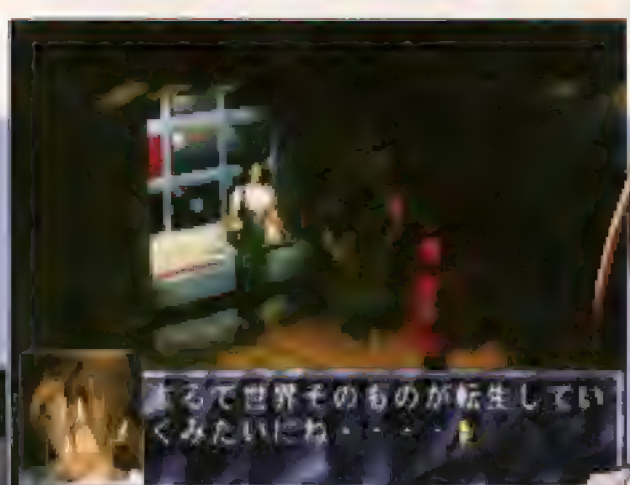
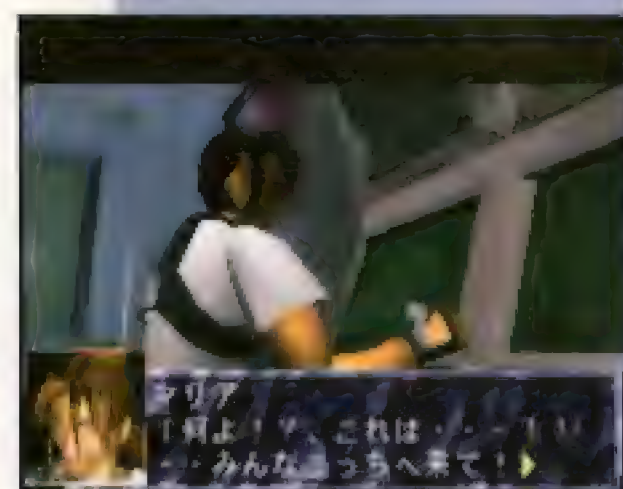


チャーリー モンティューグル

なぜ、由緒ある科学者が飛鳥たちと出会うことになったのだろうか？ その経緯は？



職業や画面写真から推測するに、かなり行動派のマリア。



米軍海兵隊の女性隊員。エスニック系の風貌に強烈な個性と力を感じさせる。外見の若々しさからは判断しにくい、実は26歳。Tシャツにショートパンツという姿からも、年齢に合わない、活発な女性というイメージだ。サマナーアイテムは不明のようだが……。

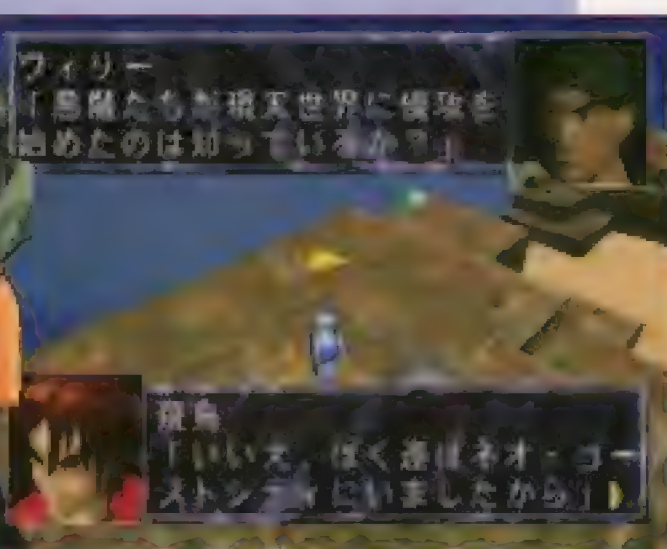


マリア テレサ ワーウィック

年齢は32歳、米軍陸軍では軍曹に就いている。ネイティブアメリカンの血をひく風貌は、軍人そのものといった外見からも現れる。体格も良く、肉弾戦や軍人らしく銃による攻撃が得意そうだ。聖獣、魔獣、霊鳥の種族悪魔を操る。サマナーアイテムは「羽根飾り」。



ウィリー モンテスマ



沢木 秀雄

24歳、IT大講師。詳細は一切不明だが、ストーリーには大きく関わってくる人物の一人である。外見は整った長髪にスーツ。24歳という若さで講師というからには、かなりのキレ者だと思われる。サマナーアイテムは「バームトップコンピューター」。小型パソコンを使って、魔法等を繰り出す。

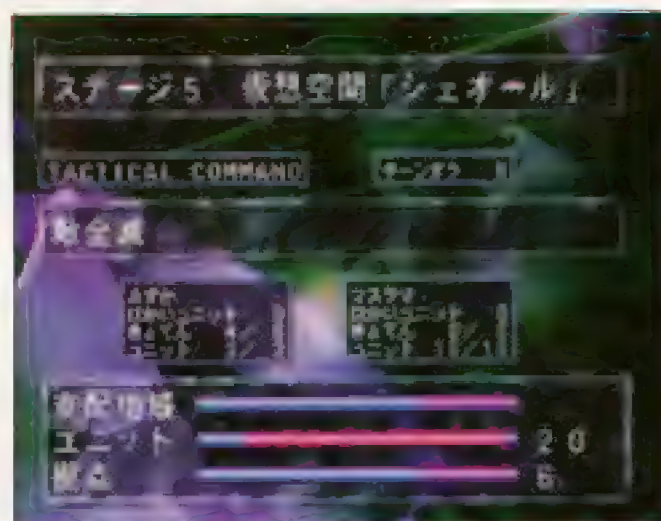




戦闘

闘いの舞台は3Dフィールドへ

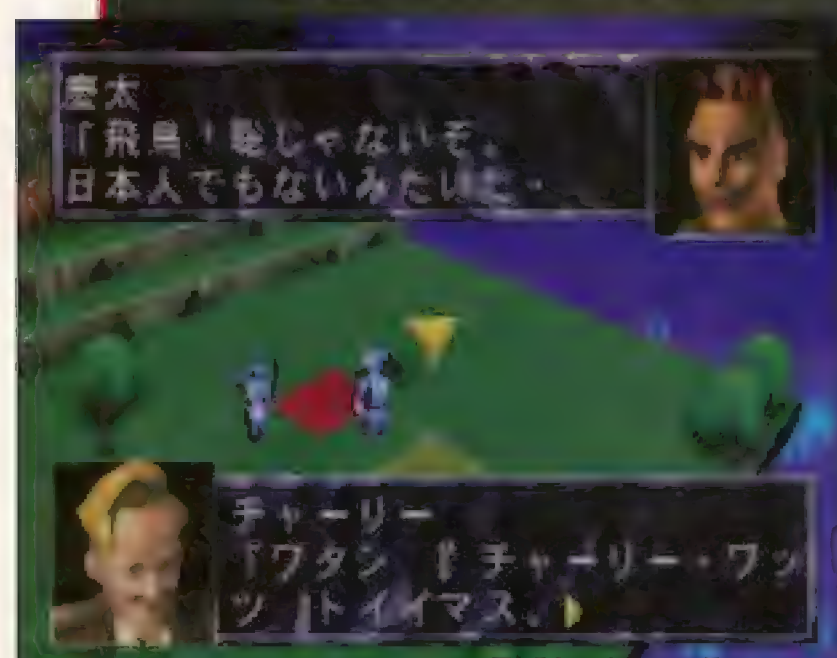
今までの“魔神転生”では例を見ない3Dフィールド。見た目にはかなり狭いフィールドで多くのユニットがひしめいている。ユニットは3種類あり、今までにあった大地(地上)タイプと浮遊(飛行)タイプのほか、大空タイプが加わった。移動中は空を飛べるため、地形効果を受けないが、待機中は地上に降りるため攻撃などは地形に左右される。ほかにも攻撃できる距離が段差によって微妙に変わってくるようだ。



フィールドの状況はこの画面で知る。ターン数や倒したユニットを数えてくれる。

“女神転生”シリーズでは、一定のマップ上でユニットを使い、悪魔と闘いながら、決められた条件を満たせばステージクリア(主に決められた地点の占拠)となる。またユニット同士の戦いは1対1であり、「RONDE」でもそのシステムは同様だ。ただし、フィールドが3D化されたことから戦略面での変化が予想される。また、見た目の印象もユニットのポリゴン化や戦闘時の派手なアニメーションの採用により大きく変わっているのが特徴だ。

戦闘中にもイベントが発生!



戦闘に入る前にもあるムービーイベントのほかに、戦闘中にもイベントが起こる。特定のユニットと接触したときや、プレイヤー側がクリア条件を満たしたときなどに発生すると思われる。写真のように上下にウィンドウが現われ会話が行われるのだ。



フィールド上でも特定の条件でイベントが起こる。これはチャーリーと初めて接触したとき。



前回紹介した通り、ユニットの色にはプレイヤー側の「青」、敵軍の「赤」がある。またそのほかにも一ヶ所に参加できない「黄色」、プレイヤー側の援軍として登場する「緑」、プレイヤーと敵軍の両方に対して敵対する第3勢力の「紫」が加わり、ユニット同士の関係はやや複雑になっている。しかしその分、突然のイベントや、新しい戦略も生まれてきそうだ。

「高さ」の概念を把握せよ!

3Dになってフィールドがリアルになった。シミュレーションで見慣れた、1ヘクス内に収まってしまう建物や森ではなく、人物と比較しても分かる通り、実在の大きさになっている。移動や攻撃に左右される地形の種類も微妙に変わってきそうだ。ユニットの移動時の動き方なども気になる所。大空タイプのユニットはどのように空を移動するのだろうか?



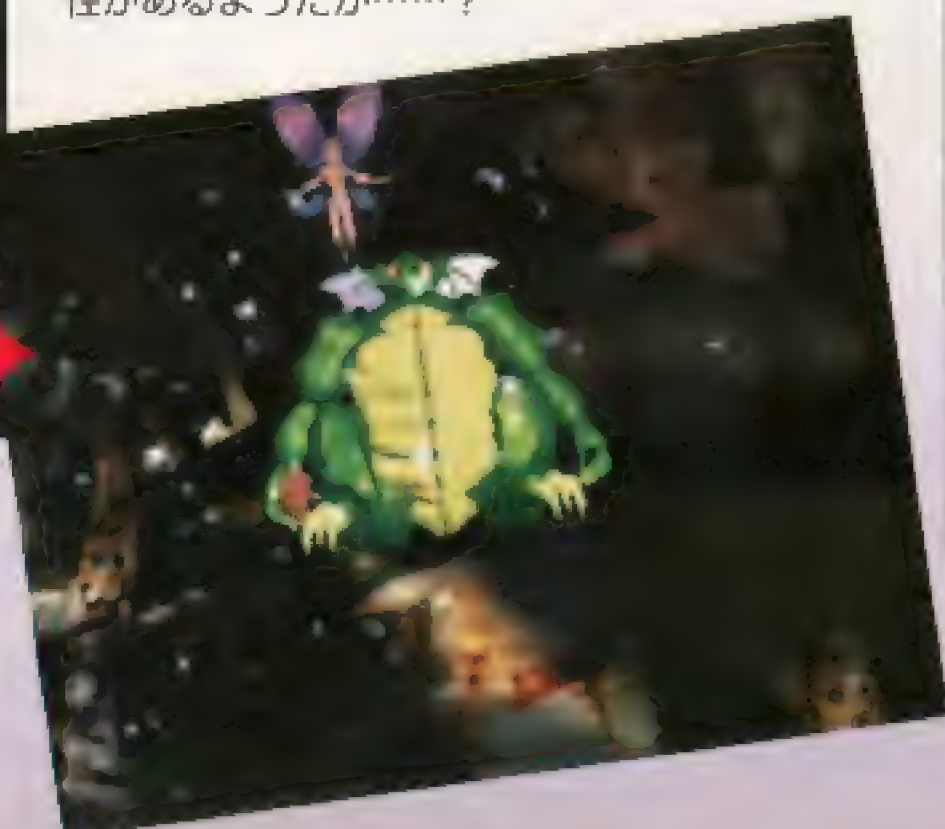
マジック 豊富な“魔法”アニメーション

ビジュアルがパワーアップした分、魔法の演出にも期待したいところ。仲魔が持っているEXTRA(悪魔のみ持っている魔法以外の特殊攻撃)のビジュアルにも注目したい。ここでは2つの魔法効果を紹介する。魔法の名称、種類はシリーズでもおなじみのものだ。

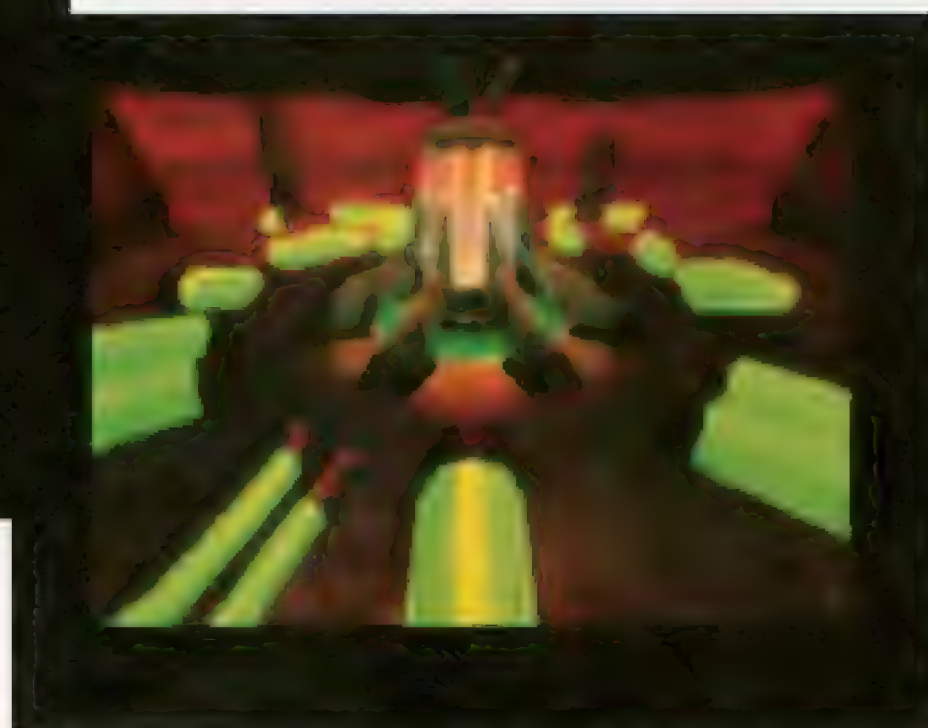
魔法以外の攻撃方法は若干変化したもよう。武器に剣や銃などの他に投槍やブーメラン、爪などが加わり、さまざまなアクションが見られそうだ。殴る、蹴るなど攻撃方法にも相性があるようだが……?



ピクシーの魔法攻撃。キャラクターがポリゴンになりビジュアルの美しさは格段にアップしている。ちなみに下のステータス表示の枠の色から味方ユニットということもわかる。



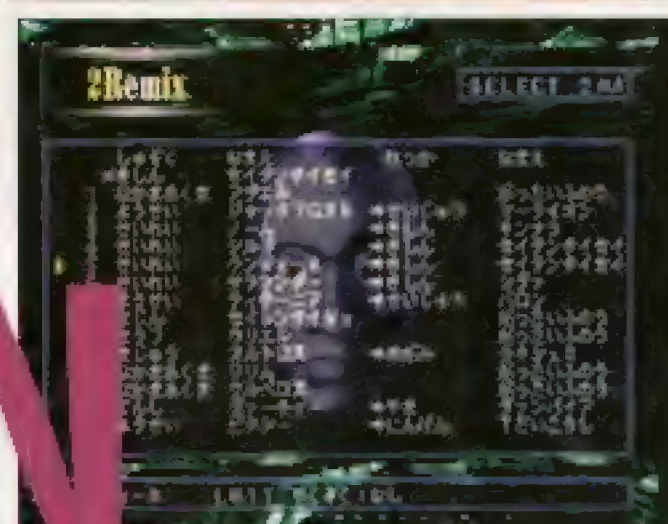
米加原人のウィリーが魔法を使っている場面。燃え盛るような炎の魔法を繰り出している。このリアルさは前作までのビジュアルでは想像できなかったほど。氷や雷などの魔法のビジュアルも気になる。魔法を使えるときのポーズもキャラによって変わるようだ。



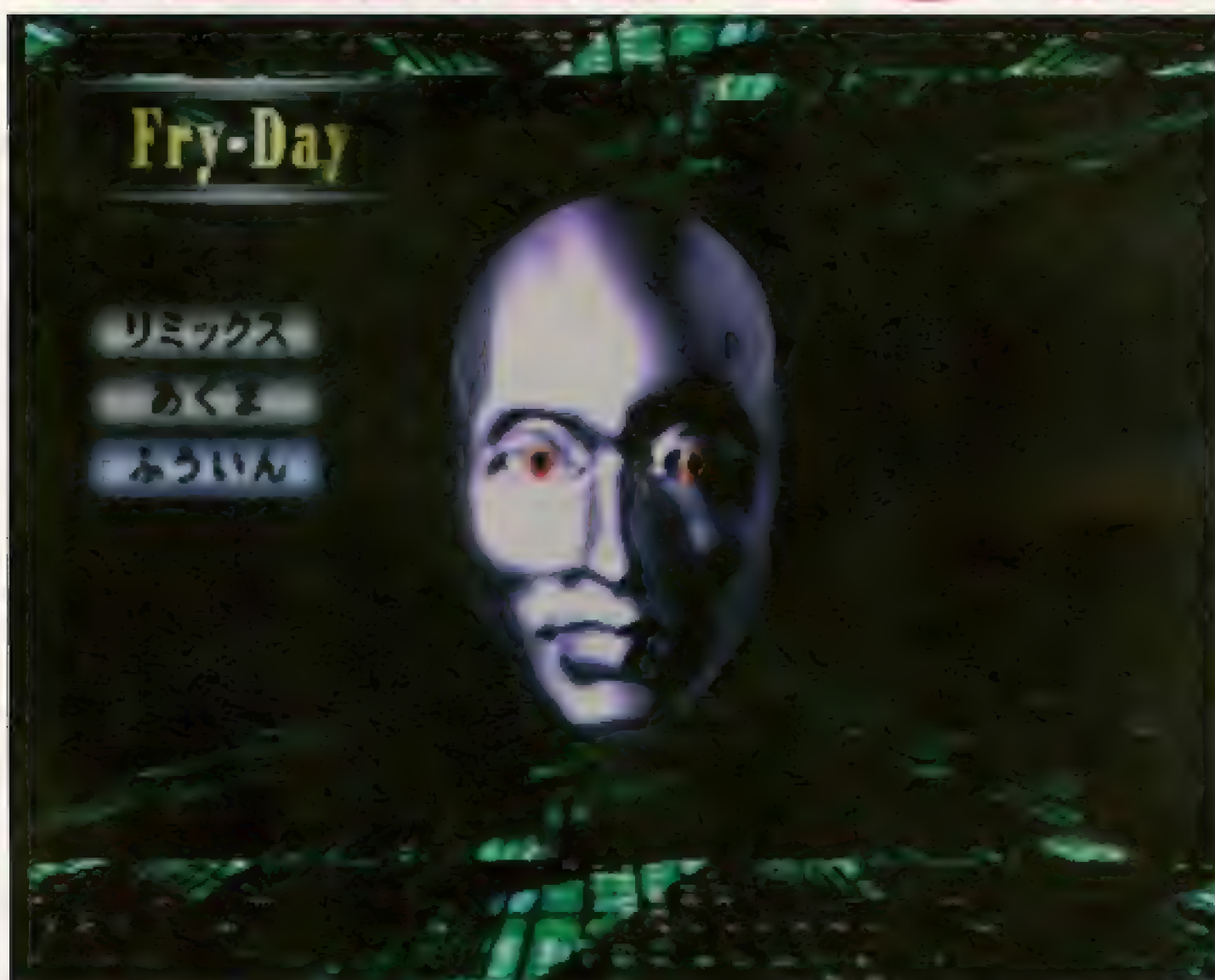
合体 REMIX STATION

シリーズ最大の魅力ある「REMIX(合体)」は今まで通り、この不気味な顔でインパクトのある「REMIX STATION」で行う。ここで仲魔を合体させたり、作り出したりという作業を行うのだ。REMIX以外にも新しい項目が増えているので、簡単に紹介していこう。

REMIX(合体)

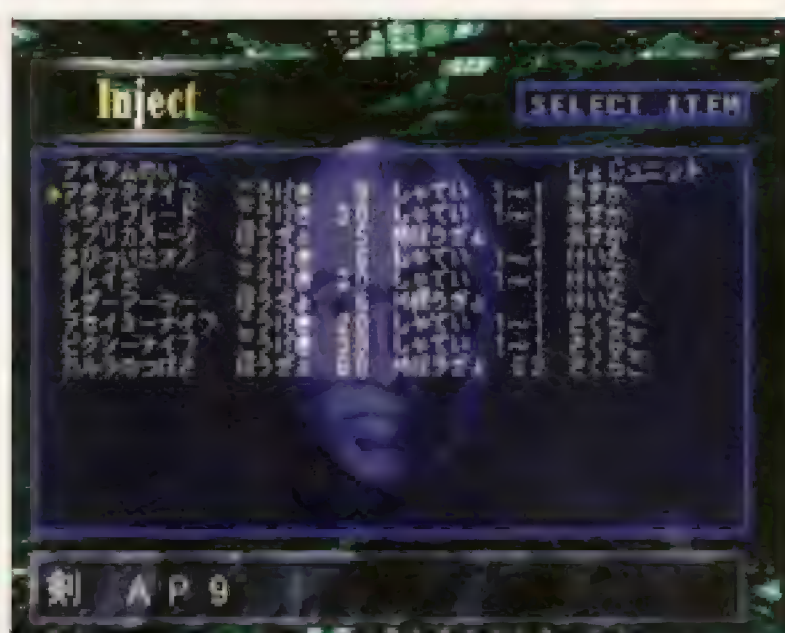


2身合体一驚、合体の結果などかわりやすく書かれている。ここで一番下の「ウインディー」に注目。「やぐさく」とは何を意味しているのか?



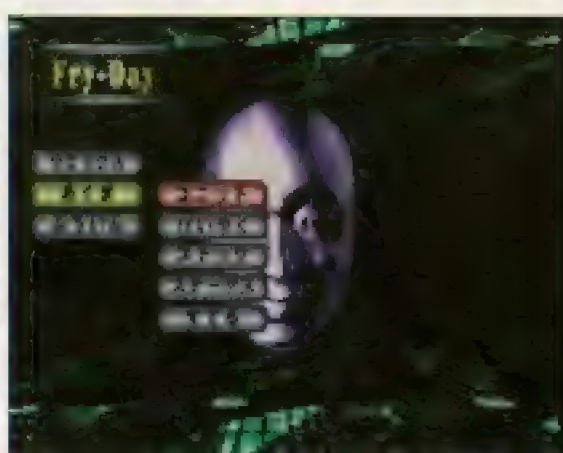
インジェクト(封印)

仲魔をアイテムに封印して、より強力な武器や防具を作り出す時に使う。封印によって作り出された武器や防具には回数制限があり、使用回数が0になると、元の武器に戻ってしまうのだ。また封印された仲魔は消滅してしまう。

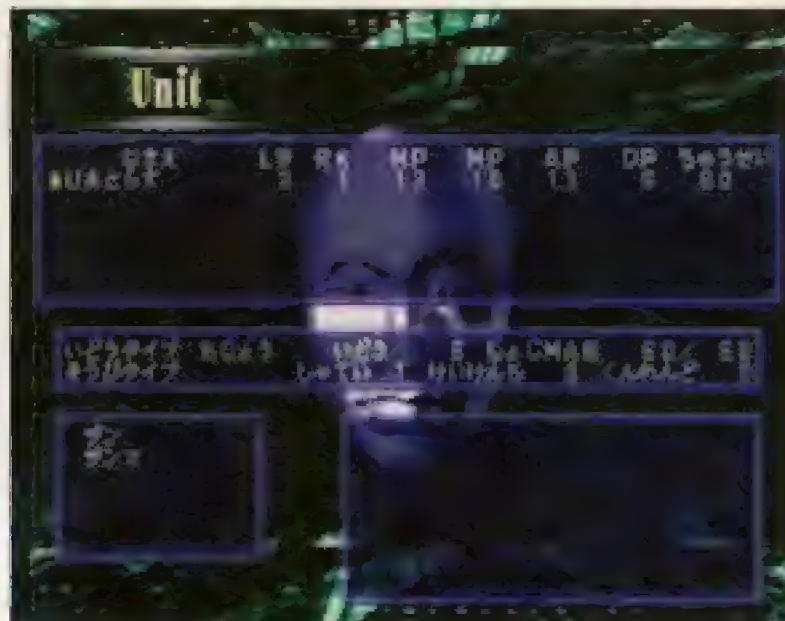


ユニット化

作り出した仲魔をユニットとして扱う場合は「ユニット化」ではなくてはならない。



ユニット化したときに、仲魔のステータスが見られる。ここで移動距離や攻撃力をチェック。ちなみにユニット化した仲魔には名前が付けられる。



クローニング(複製)



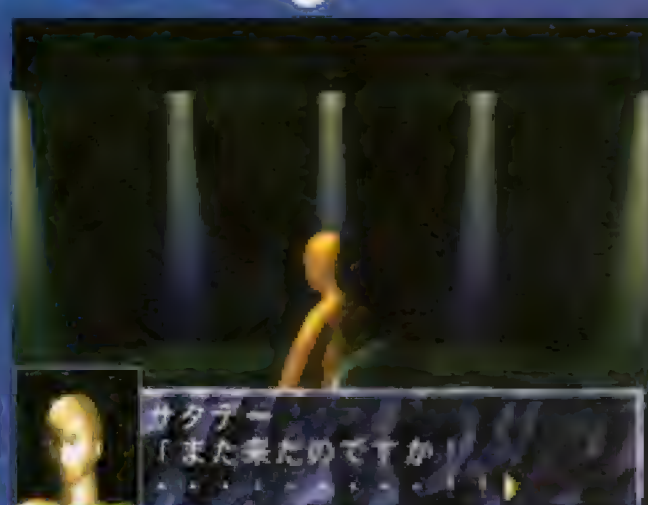
未だ謎に包まれている「Satur-Day」に項目を見ることができる。名前から推測するに同じ仲魔を作り出すことができるシステムなのだろうか。これを見る限りでは同じ仲魔を持っていないという今までのルールは、変ってきたようだ。ここで紹介できるのはクローニングを行ったときのムービー。ほかの項目を使用したときのムービーも早く見てみたい!?

クローニングの瞬間、飛び散ったように見えるのはいったい何か?



Fri-Dayが進化した? Satur-Day

「Fri-Day」と同じREMIX STATIONに使用するシステムということは画面写真からも容易にわかる。Fri-Dayの次はSatur-Day。つまり進化したシステムという意味だろうか? 見慣れない項目もあり、仲魔を自在に使いこなすには欠かせないシステムになりそうだ。その次にはやはりSun-Dayがあるのか?



Fri-Dayとは違い首だけでなく体も付いていること、Satur-Dayとはかなり進化したものらしい。彼の元ではREMIXとは別に「DEVIL(契約)」「ABSORB(吸収)」「右で紹介した「CLONE(複製)」などができるので仲魔を吸うつえでは欠かせない。彼とどこまで書けるのかはゲームを進めていくうちにわかってくるだろう。

ビッグなキャラクターたちが つむいでいく幻想物語

本格的な対戦格闘アクションのテイストが満載の、ニュータイプアクションRPG「プリンセスクラウン」。RPGの常識を覆すビッグサイズのキャラが、滑らかに動き回り、多彩なアクションを見せてくれるという、ユーザー期待の1作だ。

格闘アクション+RPG!!



簡単な操作で、多彩かつ派手な技が繰り出せるというのも魅力。主人公グラドリエル以外にも数人のキャラクターを使うことができ、それぞれに独自のストーリーが用意されている、というボリュームの豊かさも見逃せない。

両者をミックスしていながら、どちらの要素も決して希薄になっていない。アクション要素もシナリオも充実しているのだ。



主人公は、運命にもてあそばれる女王グラドリエル。しかし、彼女以外のキャラクターを使うこともできるようになる。



キャラによってアクションが変化するのはもちろんだが、シナリオも個々に用意されているのだ。

サブキャラクター達の
アクション公開!
いよいよ見えてきた!!

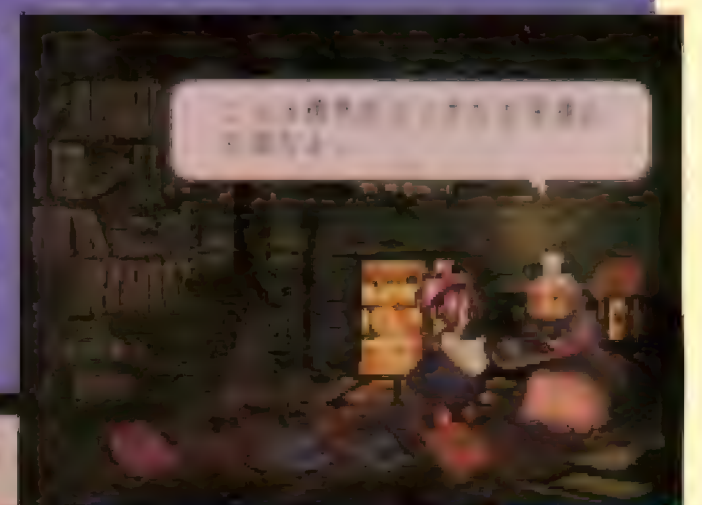
PRINCESS CROWN

プリンセス クラウン

物語はこうして始まる

「プリンセスクラウン」の物語は、女の子とおばあさんのいる家から始まる。そして、その家には1冊の本が……。そう、この本の中に、各キャラクターのストーリーが封じ込められているわけである。このように、シナリオ選択シーンでさえ非常に凝った作りになっていることから、本作がこだわりを持って制作されている作品であるという事実をうかがい知ることができる。

どの本を
読んで
もらう?



女の子が本を選び、おばあさんに読んでもらう。ゲームのストーリーはおばあさんが読んでいた本に書かれた物語、というわけである。もちろん、その物語を創り上げていくのは、ほかならぬプレイヤーだ。

特報!!

- アトラス●発売日未定
- アクションRPG●5,800円●全年齢推奨

セガとアトラスの強力タッグが贈る、サターンオリジナルのアクションRPGである本作。今回は具体的なゲームの流れとシナリオ、そしてサブキャラのアクションシーンなどを中心に紹介していこう。

幾多のシナリオの中から『ドラゴン退治』を紹介!

このゲームのストーリーは、いくつかの独立したシナリオによって構成されている。まずは、そうしたシナリオの1つ、ドラゴンラの街での『ドラゴン退治』を紹介しよう。グラドリエルとエドワードが初めて出会うことになる、ドラマチックなシナリオだ。なお、ストーリーには数多くの分岐地点が存在しているので、必ずしも全てのシナリオをプレイすることになるとは限らない、ということはお覚えておいてほしい。

2 ドラゴンとの対峙

ドラゴンズヘブンで、遂にドラゴンと対峙したグラドリエル。しかし、その圧倒的な力に恐怖してしまったグラドリエルは、手も足も出せないまま追いつめられてしまう。彼女が助かる見込みは、万に一つもないと思われたが……。



グラドリエル、絶体絶命!?



ドラゴンは、グラドリエルが想像していた以上に強かった。力の差があるうえに、恐怖で萎縮してしまえば、勝てる見込みがあるはずがない。追いつめられるグラドリエル。

1 町の人々の話を聞く

ドラゴンに襲われて困っているという、ドラゴンラの街。ここを訪れ、ドラゴンが街の北にあるドラゴンズヘブンからやってくると知ったグラドリエルは、ドラゴン退治を決意。危険なドラゴンズヘブンに挑むことになる。



街の人から聞ける話は、ドラゴンのことばかり。かなり長い間、ドラゴンに悩まされ続けているようだ。

語られるドラゴンの驚異



戦う力を持たない街の人々は、おびえて暮らすしかない。



人々の話を聞いたグラドリエルは、ドラゴン退治を決意する。

3 そして、2人の勇者の邂逅 エドワード登場!!

しかし、突如現れた騎士エドワードの助けにより、グラドリエルは九死に一生を得る。彼に逃がされ、自分の無力さを思い知りながら街に戻ったグラドリエルが見たのは、炎上する街並みだった。ドラゴンが街を襲ったのである。幼い少女を保護した彼女は、少女の母親を捜そうとするが、折悪くドラゴンに行く手を阻まれてしまう。少女を護るため、グラドリエルは再びドラゴンに戦いを挑む……。



ドラゴンスレイヤー・エドワードが、グラドリエルのピンチを救う。サブキャラ2人の出会い。



2人は初対面だが、両者を知るプレイヤーにとって、感動深いシーンといえるのではないだろうか。



本文ではもっと先まで紹介しているが、写真でお見せできるのはここまで。あとはプレイしてのお楽しみ。

フリーシナリオは多数存在!

このゲームには通常のシナリオのほかに、多数のフリーシナリオが用意されている。フリーシナリオをプレイするためには、特定の条件を満たさなければいけないが、もしクリアすることができれば、役に立つア

イテムなどを入手することができるのだ。また、各キャラクターが進んでいくルートはさまざま。舞台となる「ラウンドアース」をそれぞれのストーリーで進んでいく。出会いの場所もそれぞれ異なるのだろう。

多彩な進行ルート!



キャラクターごとに進行ルートが異なる。各キャラはどこで出会うことになるのだろうか?

サブキャラクターたちの華麗なアクションを見よ!

本作の主人公はグラドリエルだが、ほかのサブキャラクターもマイキャラとして使うことができる、というのは前述したとおり。このページには、そうしたサブキャラたちのアクションシーンを集めてみた。それぞれのパーソナリティにマッチした技が、各キャラに用意されていることがわかってもらえるはずだ。グラドリエルの初公開アクションも、併せてお見せするぞ。

起き上がり攻撃!



ダウン状態から起き上がるときに出せる攻撃。うまくすれば、ダウンから形勢逆転に持ち込むこともできる……?

サブキャラを使うには……?

複数のキャラクターがそれぞれストーリーに絡み合うこのゲームだが、最初からプレイヤーが選ぶことができるのはグラドリエルのみ。ほかのキャラでプレイするためには、まず彼女のストーリーをクリアする必要がある。このあたりの詳細については、またわかりしだいお伝えしていくが、それぞれのキャラをプレイすることで、より深くストーリーを理解することができるだろう。



最初に選ぶことができるのは、グラドリエルのものだけだ。ほかのキャラは、グラドリエル編をクリアすると選べるようになる。

オプション攻撃!



一緒に旅をしている妖精アーリアが、派手に飛び回って敵を攻撃してくれる。このほかにも攻撃方法があるようだ。



どのキャラにも、必殺技が用意されている。誰を使っても楽しめそう。

エドワード

父を倒さんとする ドラゴンスレイヤー

ちびドラゴン(イグニス)を連れた、若干16歳のドラゴンスレイヤー(竜を退治する戦士)。魔人と呼ばれた父を嫌っており、その血が自らに流れることを否定するために旅を続けている。巨大な剣を愛用していて、グラドリエルと同じくらい、あるいはそれ以上にパワフルなモーションが多いのが特徴といえる。サブキャラの中でも、攻撃力の高いキャラクターなのではないかと予想される。

SPECIAL ATTACK



剣をドリルのように回転させて、敵を貫く必殺技。大剣を使った、ダイナミックなアクションで魅せてくれる。

OPTION ATTACK



オプション攻撃は、全キャラに用意されているようだ。エドワードの従者は、連れているちびドラゴン(イグニス)だ。

DASH~ ATTACK



しゃがみ中に攻撃を行うと、特別な技を繰り出せる。敵の懐に飛び込んで、ぐるぐる回転しながら斬り刻むのだ。



JUMP

基本動作の1つ。もちろんここから、攻撃を出すことも可能だ。飛び回るモンスターとの戦いでは、多用することになるだろう。

プロセルピナ

ちょっと困った魔女の卵

元気で勝ち気な、10歳の魔法使い。目的のためには手段を選ばないところがあるため、周囲に迷惑をかけてしまうことも少なくない。自分が敵と見なしたものの全てに、魔法使いのオババ直伝の魔法で攻撃してくるという困った娘。グラドリエルに行く手を阻むことになるらしいので、あるいは彼女と直接対決する機会もあるかもしれない。

魔法使いということで、ほかのどのキャラとも一線を画したモーション、技を持っているのがプロセルピナの特徴。それが、彼女の大きな魅力であるといえそうだ。

OPTION ATTACK



いつも連れているゴブリン(ガブリエル)(いわゆる“使い魔”というやつかもしれない)を飛ばして敵をノックアウトしてしまう。



SPECIAL ATTACK



どんな技なのかはちょっとわからないが、魔法的な攻撃であることは明白。彼女の主武器は、あくまでも魔法なのである。



プロセルピナのジャンプ攻撃。なにせ10歳の女の子なので、物理的な攻撃力は低そうだが、高い魔力を傷めることはできない。

JUMP



DASH~ATTACK



魔女らしく、ダッシュ時にはホウキにまたがって移動する。他のキャラクターのように、自分の足で走ったりはしないのだ。

ポートガス

暗い過去を背負ったキザな義賊

「海の義賊」と呼ばれる海賊。何らかの理由で、片目、片足を失っている。キザで明るい振る舞いからは想像しにくい、何か暗い過去を背負っているらしい。これについては、シナリオが進むにつれて、おいおい明らかになっていくことだろう。

その動きは、片足を失っているとは思えないほど軽やかで華麗。パワーよりも、技術やスピードで勝負しているという印象を受けるキャラだ。フェンシングのような剣技を使う。

JUMP



グラドリエルやエドワードと違って、持っている剣が軽いため、片手攻撃がメインとなる。

SPECIAL ATTACK



空中で回転しながら敵に向かっていき、頭上から剣を振り下ろす。ポートガスらしい、スマートで流麗な必殺技。

OPTION ATTACK



どうやら、肩に乗せているオウム(ドレイク)で攻撃しているようだ。どの程度の威力があるのか?

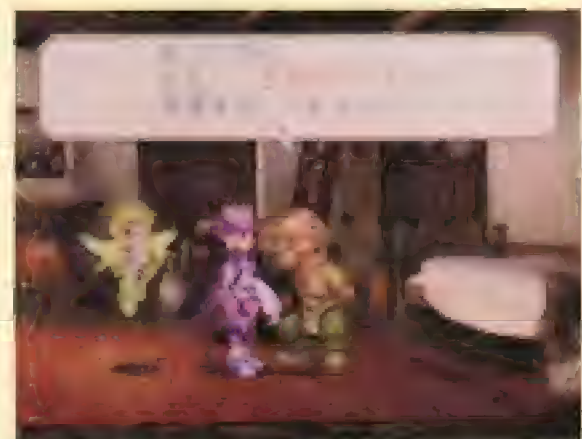


DASH~ATTACK

ダッシュして攻撃を出す、飛び蹴りで敵に向かっていく。ダッシュ攻撃1つを取っても、各キャラクターの個性が表れていて面白い。

街で情報を集めるのも大切だ！

戦闘部分がクローズアップされることの多い本作だが、RPGなのだから、街での情報収集や買い物といった要素も当然入っている。そして、そうした部分の重要度も、決して低くはないのである。ここでは、そうした街中でのシーンをピックアップしてお見せしていこう。シナリオに関する情報が得られるのはもちろん、戦い方のヒントなどを教えてくれる人もいることがわかるだろう。もちろん、街の住人たちも、主人公や敵キャラクターと同様にビッグサイズで描かれているので、表情豊かで存在感も十分なのだ。



サブキャラクターの噂なども聞ける。エドワードは、かなり有名な戦士のような。



彼が魔人の血を引いているということも、よく知られているらしい。ほかのサブキャラ情報も、そのうちに聞けるに違いない。

サブキャラの情報も……

酒場もあります

RPGの街には、ほとんど必ず存在する施設。酒場。もちろん、このゲームにもある。どんな話が聞けるだろうか？



いろいろな話を聞かせてくれる！

街の人との会話はRPGの基本。面倒から先に話しかけていけば、いいことがあるに違いない。



聞くことができる話題はかなり多岐に渡る。とっつきいい話も多いが……

戦闘のコツなどを話してくれることもある。なかなか親切なのだ。



何が出てくる!? ゴブリンマーケット

「ゴブリンマーケット」というのは、モンスターの一種であるゴブリンたちが開いているとおぼしきマーケットだ。当然、普通は人間が来ることはない場所である。開催場所を探し出すのは大変そうだが、そのぶん見返りも大きく、通常の店では買うことのできない特別なアイテムが手に入ることもあるらしい。やはり、多少苦労してでも、ぜひ見つけ出したいところだ。



脅しと取れる言葉を投げかけられるグラドルエール。本来、人間の来る場所ではないのだ。

思わぬ掘り出し物もあるかも。ここでしか手に入らない特別なアイテムというのは、何なのだろうか？



プレイヤーキャラに負けず劣らず多様なモンスターたちのアクション！

プレイヤーキャラのアクションの多彩さについては前ページでお伝えしたとおりだが、敵モンスターだって負けてはいない。それぞれに個性的な、モンスターの攻撃を紹介しよう。



オーカージェリー

いわゆるスライムのようなモンスター。液状になることで、敵（プレイヤーキャラ）の攻撃をかかわることができる。

ドードー



ユーモラスでかわいい、鳥型のモンスター。しかし、なめてかかると痛い目にあうことになるかも。ちなみに彼らの卵は、食材として使うことができる。

セイレーン

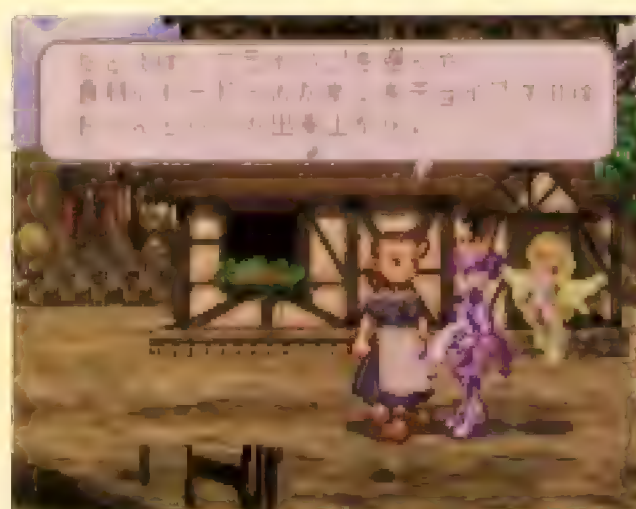
人魚のようなモンスター。美しい外観で、見るものを惑わせる。力押しで迫ってくるタイプの敵ではなさそうだ。



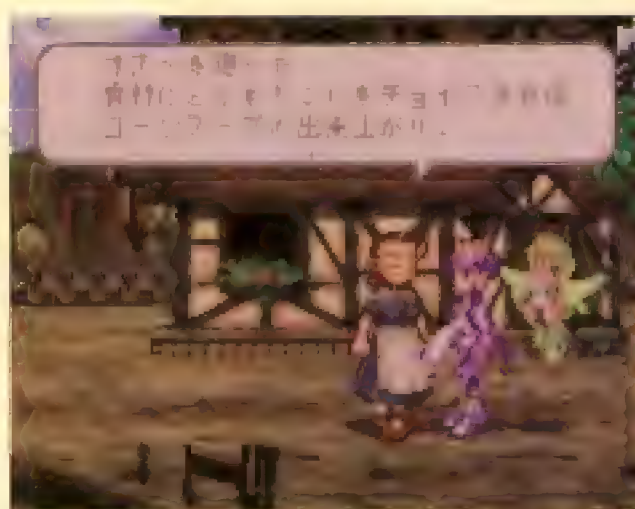
旅先で調達した食材で料理をしてみよう!

アイテムを使って「調理」ができるというのも、「プリンセスクラウン」の特徴の1つだ。調理に必要なのは、食材と調味料、それに調理道具の3つ。調理道具にはなべとフライパンがあり、なべを使うとスープ系の料理が、フライパンを使うと焼いて火を通すタイプの料理ができ上がる。食材がバラエティ豊かなので、料理の種類も非常に豊富。どんな料理を作るか、頭を悩ませることになりそうだ。調理を極めて、究極の料理人を目指すのも楽しいかも!

道具+調味料+食材→料理!!



街の人が、調理のしかたなどについてのアドバイスをくれる。調理で食品を料理して食べるととても体に良いのだ。



簡単なレシピなども教えてくれる人もいるので、基本的な料理はすぐに作れるようになるだろう。慣れたらいろいろ試してみたい。

食材、食物は多種多様!!



それでは、料理の一例をお見せしよう。「なまにく」は、そのままでは食べられないが、フライパンを使って焼けば……。

例1 フライパンで「なまにく」を調理→「グリルにく」が完成



「グリルにく」が完成する。おそらく、焼き肉やステーキのような料理だろう。これならおいしく食べられる。



「さかな」は、新鮮なら生で食べられそうな気もするが、とりあえずこれも調理。今度は、なべを使ってみる。

例2 料理なべで「さかな」を調理→「さかなスープ」が完成



なべを使うとスープができる。どうでもいいことだが、なべから直接飲むという味わい方が豪快。



タランチュラ

面構えの凶悪さは、掲載モンスター中でも1、2を争う。いうまでもなく、クモから連想されるような攻撃をしてくる。



鳥型やネコ型など、いくつかのタイプが存在している。もしかしたら、仮面をかぶっているのかも。



フロッガー

ゴブリン

マイコンド



幻覚を見せてくる。本来は小型のモンスターなのだが、幻覚作用で写真のように見えてしまうことも。



写真の攻撃は、体そのものを変化させているのだろうか? 不気味な、アンデッドタイプのモンスターだ。

グール

GRANDIA

SPECIAL
REPORT
特報!!

- ゲーム アーツ
- '97年内発売予定
- 価格未定
- 1人プレイのみ

ゲームの骨格が整えられ、完成に向けて着々と進行中の「グランディア」。それでも戦闘システムはより“ライブ”な方向を目指して、今なお開発、改良が進められている。今回はその戦闘システム開発に携わっている方々にインタビューしてみた。

Special Interview

戦闘システムの 見どころをPick Up!

キャラとの駆け引きができる
システムを作りたい

—まず戦闘システムの基本であるイニシアティブ・ポイント(IP)はどういう発想からできたのですか。

岡野 もともと「グランディア」の戦闘システムのコンセプトは、邪魔し合いとか助け合いの面白さを出すのが目的なんです。あまりゲームを手続き的に考えないで、本当にモンスターと戦うような状況になったらどうなるかを体験できて、しかも誰にでもプレイできるようにコマンド決定には時間の余裕をもたせる。それにはこういうシステムがいいのではと考えたんです。

石川 あとIPによっては自分の攻撃順番が2回来ることもあるシステムな

んです。ちょっと競馬ゲームみたいですが一番は誰だ、みたいなね。基本的なルールは単純で、コマンドをキャンセルさせたりゲージを減らせる攻撃をいかに決めるかといった面白さがポイント。でもそういった行動は事前動作も長く隙もある。その使いどころを選ぶのも面白味さなんです。

—しかもキャラの個性も戦闘に反映させているんですよね。

岡野 そうですね。同じコンボ攻撃でもジャスティンは速いけどスーはちょっと遅い。反撃しようにもジャスティンなら間に合うけどスーだとだめっていうこともありますし。

石川 それにアイテムや魔法で、スピードが遅くても速いキャラクターに育て変えることができるんです。

ジャスティン

性格そのままに素早い行動ができるジャスティン。必殺技はかなり強力なので大事に育てたい。直接攻撃がメインになりがちだが、魔法も覚えさせておきたい。



安住 キャラクターの個性を重視して前面に押し出しているからなんです。だから同じ「剣を振る」という動作でもキャラごと全部違うし、もちろん技や必殺技も全部違います。RPGの戦闘って、キャラの個性がなくなりがちですよね。でも本当は、キャラ自身の個性はちゃんとあるんですよ。今回の戦闘は、乱戦というか敵見方入り乱れた戦闘方式にしました。それによってキャラの個性が光ってくるし駆け引きの面白さをさらに引き出すことができたと思います。今、最終的なバランスを取っているところなんです。そういったキャラの個性はプレイヤーに見えてくると思うんです。そうするとキャラへの思い入れも生まれてきますし。とにかくプレイヤー自身が「こ

のキャラは、こう使おう」と思って操作してくれれば正解なんです。あとは、今後の作り込みでどれだけプレイヤーにキャラの個性がアピールできるかどうかですね。



戦闘ディレクター
安住政敏さん

いろいろな意見をまとめて戦闘に反映させる。いわば監督役。また戦闘やフィールド、キャラのグラフィックも担当している。



戦闘メインプログラム
石川雅生さん

岡野氏が考えたゲームデザインや戦闘ルールをコンピュータ上で実現するのが彼。キャラの動き、必殺技、魔法なども担当。



メインゲームデザイナー
岡野泰宏さん

ゲーム全般のルール設計やマップの迷宮、トラップなどのデザインを担当。ゲーム性に関連した部分はほとんど関わっている。

エキスパート・スキル システムの有効利用を

岡野 このゲームには経験値が2つあって1つは総合経験値、これは普通のRPGの経験値と同じで全部のパラメーターの底上げみたいなものです。もう1つがスキル経験値で、これは武器や魔法を使うことでパラメーターが上がるんです。たとえば短剣なら素早さが、メイスなら最大HPがというように、どれかを突出させて上げられるというものです。

—武器をレベルアップさせることでHPなり素早さなりを上げられる、ということですね。

岡野 そうです。たとえばHPが少なくてよく死ぬなって思ったら、メイスを装備させて最大HPを少し増やしたり。逆に短剣だけを持たせ続けて素早さを重視した短剣のエキスパートを育てたりもできるわけです。

石川 魔法も風の魔法なら素早さが、火の魔法なら攻撃力が、と積極的に使うことで突出させられるわけです。

岡野 魔法も使えば使うほど魔法も強くなっていくし攻撃力も上がると。—そういえば体験版のエンカウントは製品版と異なるという話ですが。

岡野 体験版には確定版が載らなかったんですよ。でも製品版だとモンスター側もパーティを組んでいます。—そろそろいるんですか(笑)?

岡野 そろそろ歩いてきます(笑)。

—群れているのが見えるんですね。
岡野 そもそも敵が見えるようにしたのは、誰もいないところを歩いているのに問答無用で「敵に遭遇したことになりましたよ、さあ戦ってください」というのが個人的に嫌だったんです。それとここまで存在感のある世界を作っているのに“見えない”というのは不自然なんです。世界観に合わない。

安住 プレイヤーとしてはバーチャルな世界にいるわけで、そうなりとやっぱり触れたり見たりしたいじゃないですか。モンスターがいれば戦うか回避するかも考えたいですし。

—戦闘中よく喋りますね。プログラム上で苦労はありませんでしたか?

石川 そりゃあもう(笑)。サウンドプログラマーさんのおかげで何とかできますけど、音楽流しながら風の音とかの効果音を流して、さらにジャスティンたちが喋るってのを全部CD読み



スー

まだ8歳と年少なせいか、若干行動の遅いスー。しかし彼女の「応援」には何度も助けられる。決定的な必殺技はないが援護役には欠かせない。

CHECK 2 3Dマップならではのトラップ

体験版ではモンスターが木から落ちてきたり、扉が開いたりなどの一部しか収録されていないが、製品版にはかなりの数のトラップが用意されている。それらは1つ1つ手づくりで、ポリゴントラップの面白さを念頭に、ライブな臭いを出そうと一生懸命考えて作ったそうだ。もちろんその手間も相当なもの。単純な物からひねった物まで、アイデア満載のポリゴントラップの妙を、スタッフの苦労も踏まえつつぜひ体感してみたい。



フィーナ

女の子だけに力技はいまいちだが、魔法力に長けている。またジャスティンに負けなほどの素早さを持つ。魔法のエキスパートにするのもいいかも。



ながらやったりとか。音以外でも攻撃の最中にカウンターを喰らったりとか、あらゆる状況を考えてプログラムを組まなければならない。格闘ゲームを作っているような感じですよ。その上もちろんアイテムやステータスといったRPGの要素まで……。

安住 とにかく計算させる要素が多くて。僕も絵を描く時は完全にアクションゲームを作っている感覚ですから。—では最後に一言ずつ。

岡野 ユーザーが求めるストーリー型RPGの新形態としては最高にいい形にまとまったと思っています。好みもあるでしょうが既存のRPGという感じで捉えるより「グランディア」という作品として見てください。そして駆け引きの多さやビューマップのポリゴントラップの面白さを実感してください。

石川 戦闘中あっと驚くようなシチュ

エーションを結構、用意してますので楽しみにしてください。

安住 戦闘だけでなくフィールドを含めてライブな感覚を今回は重視していますから、キャラの個性や雰囲気重点を置いて作っています。フィールドと戦闘の融合にも気を使って作っていますので、そういう世界観をぜひ体験してほしいと思います。

CHECK 1 IPポイントの発想は?

実際に戦っている感覚、たとえば「こいつは俺が押さえてるからお前はそっちを頼む」とか「あいつは魔法を使いそうだから止めてくれ」というようなパーティープレイの面白さを表現しようと考えたのが発端だそうだ。ゲージを用いてリアルタイム性を押し出し、なおかつ4種のマーカーで敵キャラなどが何をしようとしているか知ること、で、「ライブな戦闘」を肌で感じられるようなシステムになっているのだ。



CHECK 3 AI戦闘の演出も個性が光る!

体験版にはすでに3つのAI戦闘が入っていたが、製品版では7つのAIが使えるようになるらしい。それらAIは「アイテムを盗む」とか「毒を与える」といった卑怯なもの。しかも全部「卑怯千万」などの4文字熟語なのだ(笑)。すっかりAIに任せてチャンバラ状態の戦闘を楽しむもよし、個人AIという形で好みでキャラを操作するもよし。プレイヤーのお好み次第のAIシステムなのだ。



7月27日、RPG革命はじまる。

無料 先行体験版「グランディア～プレリュード～」、限定・店頭配布決定。



迫力。
まるで映画を見ているような、CGムービーの圧倒的なリアル感。「シネマティックRPG」を宣言するグランディアならではのクオリティ。



発見。
新開発、3DリアルタイムCGにより奥行き深いシーン設定を実現。だから探索がリアルで楽しい、冒険がやめられない。



興奮。
格闘技以上の面白さをRPGでも。新技術、アルティメット・アクション・バトルシステムが、リアルな駆け引きを生み出す。



感動。
アカデミー受賞スタッフなど、第一線クリエイターが結集。これまでにない、深く広く新しいRPGワールドを創造した。

シネマティックRPG創世

グランディア

GRANDIA

～プレリュード～

©GAME ARTS キャラクターデザイン/草野隆仁
CG 株式会社リンクス 世界設定デザイン/小林 治

なんと! 今年最大の超話題RPGが、発売前に**無料**で体験できてしまう。

先行体験版「グランディア～プレリュード～」、いよいよ7月27日、ゲームショップ店頭で限定配布開始。超話題作が、いち早く、無料で楽しめてしまうなんて、まさに革命的。これはもう、GETして友だちより先に体験するしかないね。

7月27日は忘れずに、このポスターのあるお店に急ごう。



「グランディア～プレリュード～」配布予定店

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------|
| GAME SHOP Brut ゲームショップブルート | ●ヤマギワ (株) ※2 |
| HBRUT ハイパーブルート | ●シータショップ |
| Brut マルチメディアコンビニエンスブルート | ●ゼット |
| TVビック TVバニック | ●古川電気 (株) |
| スーパーメディアショップ ドキドキ冒険島 | ●九十九電機 (株) ※2 |
| magical magical | ●サトームセン (株) メディアセンター店 |
| トップボーイ トップボーイ ※1 | ●トクジロー |
| 桃太郎 ファミコンショップ桃太郎 | ●ファミコン倶楽部 |
| ギャングスター | ●ファミコンショップ コック・ビット |
| DORAMA ドラマ ※2 | ●ソフトランドぶんぶん |
| 第一家電わくわく飛行船 ※1 | ●カメラのキタムラ ※2 |
| ファミコンショップ マック | ●キタムラメディアシティBOM |
| WonderGOO Wonder GOO | ●キタムラBOM ※2 |
| mega mega | ●(株) 黒田書店 ※2 |
| 株式会社 ニノミヤ (株) ニノミヤ ※2 | ●上新電機 (株) キッズランド ※2 |
| MINOSUKE MINOSUKE | ●そうご電器ゲームスクエア |
| 夢工場 ファミコンショップ夢工場 | ●ポプラ館 |
| ゲームソフトショップ シーガル | ●木馬館 |
| STADIUM メディアステーション スタジアム | ●電脳遊戯台 |
| Fammys Fammys | ●Game Station |
| ●遊ING | ●ファミコンショップ宝島 (タカラジマワールド) |
| ●遊コン | ●ニューライフサンワ |
| ●ファミコンランド ※1 | ●ファミコンプラザ宝島 |
| ●ラオックス (株) ザ・コンピュータゲーム館 | ●宝島王国 |
| ●メッセサンオー | ●ファミコンショップ えっくMAN |
| ●ディスクユニオン/PiW ※1 | ●ファミックス |
| ●ソフマップ ※2 | ●ファミコンクラブ Bee1 |
| | ●一休さん |
| | ●ファミコンショップトマト |
| | ●ソフトハウス トム |
| | ●ビッグスポット |
| | ●ファミコン・ワールド |
| | ●FC-STAFF |
| | ●サミット |
| | ●ファミコンスペース シャトル |
| | ●ファミコンショップ BIG |
| | ●夢らんどタッチ |
| | ●ファミコンショップ VIC |
| | ●トムズクラブ |

※1:一部店舗をのぞきます。 ※2:テレビゲーム売場のある店舗に限りです。その他、無印のお店はチェーン店全店で無料配布を行う予定です。また、無料配布店舗は、予告なく変更することがあります。あらかじめ、もよりのお店に確認してから出かけましょう。配布本数には限りがございます。品切れの際はご容赦ください。



このデータは表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGAのロゴは、セガの登録商標です。SEGAのロゴは、セガの登録商標です。SEGAのロゴは、セガの登録商標です。



東京ゲームショウ'97秋

会場: 幕張メッセ (日本コンベンションセンター) 展示ホール2・3・4・5・6
開催日: 9月6日 (土)・7日 (日)
主催: 社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会 (CESA)



開発・発売元
株式会社ゲーム
〒171 東京都豊島区南池袋 2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F



販売元
株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング



さあ、たのしいゲームに集まろう。

プレイヤーとクリエイターに新会社「ESP」始動。ご期待ください。

ESPはクリエイターが作った、クリエイター主体のゲーム出版社です。

クリエイターだから、制作の苦勞を知っています。

クリエイターだから、感動するゲームを送り出したい。

今、ESPには才能ある素晴らしいメンバーが続々と集結しています。
ゲームの枠を越えた、素晴らしい才能との出会いが新たなゲームを創造します。

ESPのマークを見かけたら、クリエイターの情熱を感じとってくださいませんか。
クリエイターによるゲームを愛する人のための会社、それがESPです。

株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F

青でも

赤でも

SILHOUETTE MIRAGE

おすぎなように



このマークが表示されたソフトです。ハードウェアおよびソフトウェアは、セガサターンと互換性があります。

©TREASURE/ESP

9月11日発売!
予価5,800円(税別)



東京ゲームショー'97秋
会場:有明コロシアム・日本コロシアムセンター
展示ホール2・3・4・5・6
開催日:9月6日(土)・7日(日)
主催:社団法人コンピュータエンターテインメント
ソフトウェア協会(CESA)



TREASURE

発売元
株式会社トレジャー
〒164 東京都中野区中央1-1-1
西新宿インデンス小玉ビル1F



販売元
株式会社エンターテインメント・
ソフトウェア・パブリッシング

阿九美町はまだまだ広い!! 監督のおすすめスポットは?

ビジュアルなしの、音声だけで贈るインタラクティブな恋愛ドラマ

リアルサウンド ～風のリグレット～

SPECIAL
特報!!
REPORT

- ワーブ
- 発売中●6,400円
- インタラクティブサウンドドラマ
- 4枚組●初回特典付き

レビュアーにももの申す!

編集部：購入された方は、もう何度か通して聴いているころですね。で、今回は、こんな場所やシーンもあるよ、という感じで、おすすめのスポットを教えていただきたいんですが。

飯野：そうですね、どのシーンをやったかによって、評価ががらりと変わるんですよ。変な選択すると、途中はしられる場面も出てくるから。選択があまりにも悪いと、いいシーンは聴けないこともあるんですよ。あそこでそんな答え方した奴に、菜々ちゃんからこんなセリフはかけられないなとかね。例えばダンボールのシーンなんです。

編集部：ダンボールで丘を滑り降りるシーンですか。ない場合もあるんですね。

飯野：でもハッピーエンドに進みたければ、2回目には絶対いけるようになってますよ。リグレットエンドと、最後に矢野顕子さんの「ひとつだけ」が流れるハッピーエンドの両方を聴いてもらえば、このゲームで言いたかったことが

発売から1週間。このページを当初から読んでくれた熱心なファンは、もはや何パターンかのエンディングを聴いた後だろうか。今回編集部は、飯野氏におすすめのスポットをうかがってきた。まだ聴いてないシーンもある!?

わかんと思います。一応エンディングは5つです。ハッピー、留守電、花屋、タヒチ、電話で菜々と話をする、みたいな感じで。ところでレビュー、サタマガでも8、5、8だもん(笑)。寝こむかと思いましたよ。何でガイアさんだけ5だったんでしょうか。ガクーン。青森帰りに点数を見て、けっこうガックリしました。今日はこれについて語ってもいいですか? このガイアさんとはぜひとも対談したいな。

編集部：飯野さんのことだから、対談じゃなくて対戦になっちゃいますよ。

飯野：そっか(笑)。でも、ディスク2までで点数つけないでほしかったな。2時間じゃどんなゲームもレビューなんてできないですよ。あと、これはサタマガだけじゃないけど、音量が小さいという指摘。音量はこれ以上の大きさに録ると、どこかの音が割れちゃうんです。音だけの作品なんで、そこだけは絶対に譲れなかったんですけど。でもそれはテレビやオーディオのボリュームを上げれば済むことです。できればヘッドフォンで聴いてくださいとも最初から言って

ますしね。……実はこれでも、CDに音をレコーディングするエンジニアに言わせれば、嫌だってくらい、ボリュームはぎりぎりまで大きくしたんですけどね。サタンのアンプ(増幅)が足りなくて小さく聴こえるんですけど。ほんと、あと1ビット上げると、どこかの音が割れてしまうってくらいに。でも気に入らなかったら、1とか0にしてくれればいいのに。5って中途半端でダメなゲームって感じじゃん。今回5とかつけた人は、しばらく僕のゲームやらなくていいです(笑)。しばらくは楽しませることができないと思うから。雑誌のレビューって、なかばむりやり担当が決まることがあるんでしょう? そういう人の意見じゃなくって、実際欲しくて買うであろう人の意見を聞きたいんですよ。仕事場でサンプルROMをプレイするんじゃない、家でプレイすれば10点かもしれませんし。

編集部：それはあるかもしれませんね。

飯野：でしょ。あとね、面白さは8点とか、仮に5点だったとしても、それ以外に感じたこと

や思い出したこととかがあると嬉しい。もともとの狙いがそうですし。釣りの映画を見て釣りに詳しくなってもしょうがないわけで、やっぱり釣りに行った気になれたりとか、たまには釣りに行こうか、なんて思えるのがいいわけじゃないですか。

編集部：いま10点とか9点つけられるゲームって、楽しさがゲームの中だけで完結しているんですよ。また、そうじゃないと10とか9とかつけちゃいけないとレビュアーは思い込んでます。操作のレスポンスだとか、敵を倒した気持ちよさ、遊びごたえだけでしか評価できない。『リアルサウンド』はそうじゃなかったから、点数が低くなっただけで。でも、普通のユーザーは結局選択しかできないのだから、誰かが選択肢を増やさないとダメなんです。よく大手のメーカーが「ユーザーからの要望があれば実験的作品も作ります」なんてコメントをすることがありますけど、ユーザーは選択肢を提示されなければ、要望すらできませんよ。みんながみんなゲームに詳しいわけじゃないですから。

飯野：うん。まあテストプレイの結果がいいから、心配はしてないんですけどね。

しきりなおして……

飯野：で、話を戻すと。泉水の妹とは会いましたか？ とか。ちなみに泉水の妹の声をやっている子はなかなかいいんですよ。いや人間的にっていうか関係ないか(笑)。あと、高校生のカップルの車には乗りましたか？

編集部：あのシーンの音楽の趣味は、完全に飯野さんの好みでしょう？ 他と整合性ないな、とか思ったので(笑)。

飯野：そうそう(笑)。あそこってライドシンバルまで僕が打ち込んでるんですよ。ドラムもズンタズンタッって。生だと思っている人が多いだろうけど(笑)。あとね、みなさんなかなかお寺とか観覧車には行かないと思うんですよ。お寺で幼なじみの麻美先生(声の出演：裕木奈江)と会ったりとかね。ポイントは宮坂くんですよ。彼の運転するタクシーに乗れるかどうか。ちなみに、あのときラジオから聴こえるDJは、かの有名な、「塔」を英訳したようなタイトルのゲームを作った人の声なんですけど(笑)。……最低でも2回はやってほしいですけどね。40人にひとりくらいは「合わない」って人もいるだろうけど、テレビとかでもたまにある優秀な恋愛ドラマが好きな人なら、楽しめるはずですよ。あと、このページにも感想送ってほしいですね。待ってます。

阿九美町散策ガイド

小さな町といえども、数日間ですべてを回るにはちょっと広すぎる阿九美町。ここでは、まだあなたが訪れていないかもしれない場所を紹介していきます。

SPOT.1 「レンタカー」

これは正確には阿九美町ではありません。序盤で阿九美町への特急に乗ることができなかったときは、交通手段にレンタカーを使うことになります。会話の内容は特急かえで号とそれほど違いはありませんが、たまには違った方法で阿九美に帰るのも面白いとは思いませんか？

もっとも、泉水のマンションで、菜々にちょっと冷たく接する必要があるのですけれど。

SPOT.2 「ガード下で」

玉木君(不動産屋)との再会の後、ちょっと血の気の多い人はこのシーンを聴くことになるかもしれません。ケンカはからっきしだった博司が、菜々に手当をしてもらうという場面です。

目をつぶっていると、奈々が本当に側にいて、手当をしてくれているような気分になってきます。そういえば、このケンカ相手の声、どっかで聞いたことあるような……！

SPOT.3 「スワンソング」

旧友の園川君が経営する飲み屋です。いろいろな人物が語る泉水の過去ですが、彼も彼しか知りえなかった、泉水の一面を語ってくれます。

ちなみにこの場面で流れている曲「六岳山のルロイ」は、作詞は飯野氏、作曲は鈴木慶一氏、歌うは某芸能プロダクションの社長さんという組み合わせ。「覚えてみんなで歌おう！」というのは飯野氏の弁ですが、さて、どうしたものか。

SPOT.4 「車の中で」

インタビュー内でも語られていますが、まだ乗ったことのない人はぜひ乗ってみてください。宮坂君の家に立ち寄った後、高校生のカップルが運転する車に便乗することもできます。女の子の幼なじみに会いたくなるのが人情(本能?)かもしれませんが、ぐっとこらえて。

ちなみに、車を運転する彼の仲間うちでのあだ名は「命知らず」なのですが。

SPOT.5 「タクシー」

海から帰る場面で、バスかタクシーを選ぶことになります。つつしんいつもの感覚でバスを選んでしまいがちですが、確か宮坂君はタクシー会社に勤めていたはず。もしかしたら彼のタクシーに偶然乗れるかもしれません。彼も泉水のとある一面を博司に伝えてくれる人物のひとりです。

なお、ガード下のシーンの後でも、彼のタクシーに乗ることができます。

SPOT.6 「お寺」

学校に幼なじみの麻美さんを訪ねたけれど、彼女はすでに帰っていた。そんなときは、子供のころよく寄り道したお寺に寄ってみるのはどうでしょうか。菜々がほどけた靴の紐を結んでくれるとき、ふたりの距離が少しずつ近づいていっていることを感じることはできるはずです。

麻美さんが話す内容が、他の場所で彼女が話す内容とは変わらないとしても。

SPOT.7 「ロープウェイ」

やはり学校に麻美さんがいなかったとき、お寺ではなく、町の一応の観光名所、おこづち山にロープウェイで向かうという選択肢もあります。ここでも、ふたりの距離が徐々に狭くなっていくように感じられるでしょう。

博司が窓の外に、泉水とそっくりの娘を見てしまうのは、罪悪感まじりに脳裏に浮かんだ、泉水のイメージの投影なのかもしれません。

SPOT.8 「観覧車」

ロープウェイで山頂にたどり着くと、そこには観覧車があります。観覧車の運転士は幼なじみのみっちゃん。ここでも幼なじみがむこうから声をかけてきます。こちらから幼なじみに気づくことができないのは、泉水のことで頭が一杯になっているからなのか、それとも単に記憶力がないからなのか。ともかく、菜々とふたりっきりで乗る観覧車の窓からは、何が見えるのでしょうか。

レースゲームとボードゲームが合体!

Tactics Formula

特報!!

●SEGA+AKI●10月9日発売予定●5800円
●ボードゲーム●1人～4人プレイ●マルチターミナル8対応
F1を題材にした斬新なシステムのボードゲーム「Tactics Formula」。反射神経を使うアクション主体のレースゲームとは違い、誰でも気軽に楽しめるぞ!



F1をベースにしたサイコロを使わない新感覚のボードゲーム

この「Tactics～」ジャンルはボードゲームなのだが、サイコロやカード、ルーレットといったいわゆる「運」の要素を完全に排除している。今回はその斬新なシステムの詳細と、ゲームの流れを一挙に公開していこう!

11チームの中から参加チームを選択

まずは11チームの中から、好みのチームを1チーム選択することでスタート。各チームには、A～Eのピット作業レベルが設定されている。このレベルとは、Aがもっとも短く、Eがもっとも長く作業時間がかかるというように分けられている。考慮のうえ、使用チームを選択する。



ピット作業時間が異なる



プレイヤーが操るドライバーを選ぶ

続いて、選択したチームに所属しているドライバーの中から、使用するキャラを1人だけ選ぶことになる。各ドライバーにはS～Eのドライバーレベルが設定されており、レベルに応じて0～10の「セッティングポイント」と呼ばれる数値が振り分けられている。初心者は、その数値が高いドライバーを選択するといいぞ。



ポイントを振り分けてマシンをセッティングせよ

マシンのセッティングは、各ドライバーに設定されているセッティングポイントを「BRAKE」や「ACCEL」などのパラメータに振り分けることにより行われる。走るコースの状況に合わせて、うまくパラメータを設定しよう。

●MAX SPEED

マシンの最大速度。初期状態は210km/hだが、ポイントを加算するたびに240、270…とアップする。

●ACCEL

マシンの最大加速度。初期状態は60km/hだが、ポイントを加算するたびに90、120…とアップする。

●BRAKE

マシンの最大減速度。初期状態は60km/hだが、ポイントを加算するたびに90、120…とアップする。

●SUSPENSION

初期状態はNORMAL。2ポイント加算でACTIVEとなりタイヤのダメージ軽減率がアップする。

●TIRE

耐久性は高いがグリップ力が低いスリックB、耐久性は低いグリップ力が高いスリックD、耐久性、グリップ力ともにB、Dの中間のスリックC、ウェットコンディションで威力を発揮するレインCの4種がある。これらはポイントに関係なくセット可能。

●FUEL

30～120までの間で燃料の量を設定する。燃料の量はスピードにも関係するので少ないほうが有利だが、燃料がなくなるとマシンが停止しリタイヤとなってしまう。なお、これもポイントに関係なく設定可能。

自由にセッティング!



マシンをうまく操ってゴールを目指せ!

移動可能範囲内でマシンを動かす

マシンは、1マスの移動に30km/hの速度を必要とする。現状速度が90km/hで、アクセル性能が120km/hの場合は210km/hまで加速できるので、 $210 \div 30 = 7$ マスまでが移動可能範囲となる。ただし、マックススピード以上は加速できない。

STATUS		ROUND 1	
EUROPE		HALF 100	
NO. 13	DRIVER / J. プルノール	TEAM / ウィルソズ	
MAX SP.	300 km/h	GRIP	82
ACCEL	120 km/h	DRIFT	9
BRAKE	150 km/h	FUEL	90
SUS.	ACTIVE	LAPS	0 OT 17
TIRE		DRIVERS POINT	0/22
WING	NORMAL	CONSTRUCTORS POINT	0/11
INFORMATION		EXIT	

移動可能範囲は現状速度とアクセルの性能、マックススピードの3つによって決定。移動はラインに沿って行う。



ライバルマシンの妨害がなければ、指定した場所まで移動する。

コーナーで発生する制限速度に注意!

コーナーには制限速度が設定されており、その速度以下で通過しないとスピンアウトや他のマシンとの接触などのアクシデントが発生する。アクシデントが起これば、マシンの性能が低下したり、リタイアになったりするので注意!



制限速度以上で通過すると、さまざまなアクシデントが発生!

3タイプの特異移動で一発逆転を狙え!

3タイプ用意されている特殊な移動法は、マシンの性能を越えた移動可能範囲を生み出す。各特殊移動をうまく活用することができれば、確実にトップでゴールできるだろう。

●スリップストリーム移動

ライバルマシンの後方につくことで、スピードアップするテクニック。1回のスリップストリームで、1~2マス分だけ移動範囲が増える。

●オーバーテイク移動

燃料を大量に消費して、アクセルの性能を+60km/hまで引き上げる急加速モードだ。ただし、マックススピード以上は加速しない。

●燃料精算移動

燃料が少ない状態だと速度がアップする。マックススピード以上の加速が可能で、通常の状態より1~2マス程移動可能範囲が増加する。

コース上のマスの見方

■青色.....安全範囲

自分のマシンが安全に移動できることを示す。危険な走行をしなければアクシデントが発生しない。

■黄色.....危険範囲

他のマシンに接触する、行く手を塞がれるといったアクシデントが発生する可能性があるマスだ。

■赤色.....絶対移動範囲

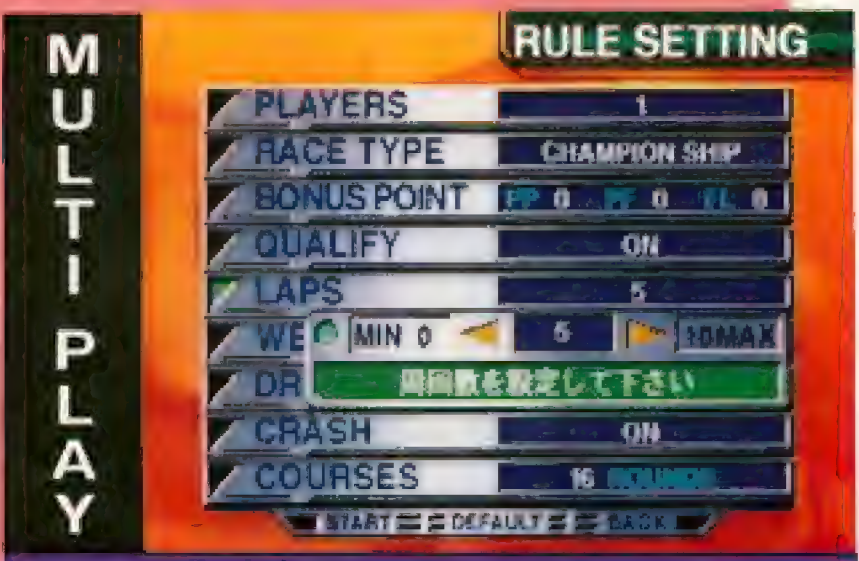
マシンをかならず移動させなくてはならない範囲を示すマス。仮にマシンの現状速度が120km/hでブレーキ性能が90km/hとすると、 $120 - 90 = 30$ km/hまで減速可能となる。このとき余剰速度として残った30km/h分のマス数としての1マスが、かならず移動しなければならない「絶対移動範囲」だ。

2種類のレースモードでコースを激走していく

用意されているレースモードは、16ラウンドのF1サーカスを戦い抜く「ワールドGP」モードと、多人数で楽しむことができる「マルチプレイ」モードの2種類だ。また、このゲームには、チームの名称やマシンのカラー、所属ドライバーなどを任意に変更できる「チームエディット」、ゲームシステムのさまざまな設定を変更できる「オプション」といったモードも用意されている。



1人用のゲームモード。選択したレーサーを使って全16ラウンドのF1サーカスを戦い抜いていく。入賞で得られるポイントの合計で、最終的な勝者が決定するぞ!



多人数での対戦プレイが可能なゲームモードで、最高4人までの参加が可能。「ルールセッティング」の機能により、さまざまな状況下でのレースが楽しめる。



Söldnerschild

ゼルドナーシルト

戦乱に明け暮れる大陸を統べるのは？

セガと光栄が手を組んで製作中の本格派ファンタジーシミュレーションRPG「ゼルドナーシルト」の続報をお伝えする。戦乱渦巻く大陸を統一に導けるのは果たして誰？

SPECIAL REPORT
特報!!



●セガ ●シミュレーションRPG
●'97年秋発売 ●7,800円

傭兵（ゼルドナー）たちが戦いの果てに見つけるものは……

ゲームショウの直後に発表され、サターンユーザーの話題となったファンタジーSLG「ゼルドナーシルト」。発売は秋ということなので、ユーザーの手許に届くのは少し先のこととなる。しかし、編集部にはひとあし早くサンプルROMが届いたので、これをもとにゲームの内容をお伝えしていこう。

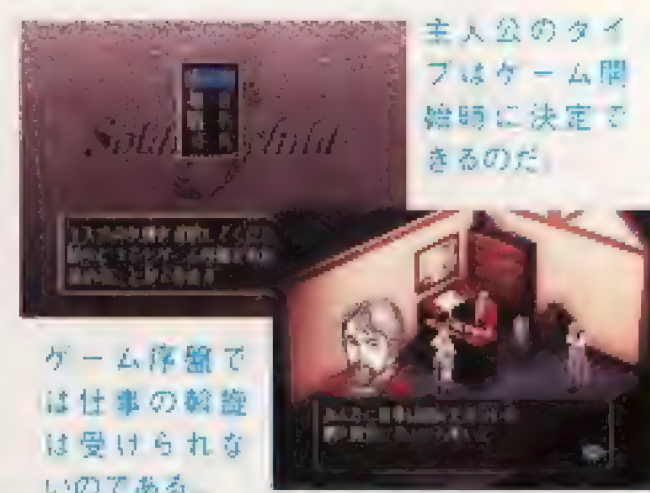
本作は架空の大陸を舞台に、平

和な世界を築くため、敢えて傭兵として戦乱の中に身を投じた主人公アインの活躍を描いたものだ。アインは、ゲーム開始時こそ傭兵団の中隊長という立場だがシナリオが進むに連れ、傭兵団の団長、さらには正式な騎士に昇格する。一介の傭兵が立身出世を遂げ、やがて世界を動かしていく様子は痛快のひとつことである。

傭兵の任務はさまざま。実力をつける！

「ゼルドナーシルト」に登場する傭兵団は、主人公が所属するものを含め20以上。そして、彼らがこなすべき任務の種類は3000通り以上となっている。これらの傭兵団は、任務を達成することで人気

あがり、より高報酬の仕事をもたらえるようになるのだ。つまり稼ぎのいい仕事欲しければ、地道に頑張るしかないのである。仕事は難度別に分かれており、全部で6段階前後に区別されている。



主人公のタイプはゲーム開始時に決定できるのだ

ゲーム序盤では仕事の報酬は受けられないのである

各国の都市には色々な設備がある

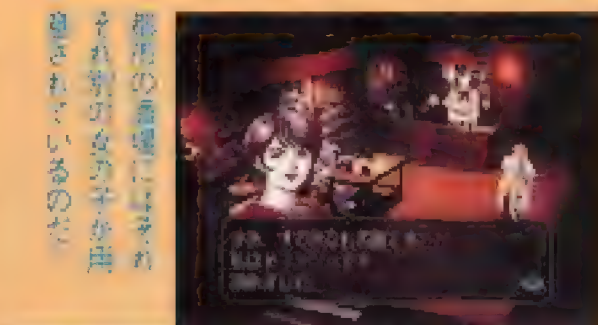
シミュレーションゲームで重要な役割を果たす「都市」。その大切さは本作でも変わらない。都市に設置されている施設は「教会」や「訓練場」「ギルド」「酒場」など。どれも、ゲームを進めていく上で必要不可欠なモノばかりだ。また、武器や防具

を扱っている「ショップ」もこの中に用意されている。

このほかにも、都市によってはイベントが発生する場合もあり、連戦中のプレイヤーの心を和ませてくれるハズである。いろいろと面白いものばかり用意されているぞ。



都市の風景はさまざまだが、基本的な構成は変わらない。ただし、物価は多少異なる



ギルドで見ることもできる。傭兵団の人気ランクの一覧

兵士のタイプは7種類

指揮官が部下にできる兵種は7つ。ただし、このなかには特定の能力がないと指揮できないタイプもあるので気をつけよう。それぞれ特徴のある兵種ばかりだ。



1人の中隊長に2人の小隊長がつくのが基本

- | | |
|------------|-----------------------------|
| 歩兵 | もっとも基本的な兵種。槍兵に強く、騎兵の弱いのが特徴。 |
| 槍兵 | 騎兵に対しては圧倒的な力を見せる。歩兵に弱い。 |
| 騎兵 | 対歩兵戦では圧倒的に強いが、槍兵に対してはかなり弱い。 |
| 水兵 | 海上でも戦いでは有利。しかし、陸上では並以下の能力だ。 |
| 弓兵 | 遠距離戦では活躍が期待できる。接近戦はまったくダメ。 |
| 神聖兵 | 召喚術で呼び出せる兵士。白兵戦が得意なものが多い。 |
| 暗黒兵 | 召喚術で呼び出せる兵士。魔法への抵抗力が極めて強い。 |

傭兵団を率いるようになったアインの仕事は？

ゲームの序盤が過ぎることになると、イベントが発生して主人公のアインが傭兵団を率いることになる。この時点では世間の、彼の傭兵団への評価は低く、美味しい仕事はまったくない。どれも、報酬の低い、それでいてなかなかハードな任務ばかりなのだ。

アインはこれらの任務をこなしつつ、酒場で新しい指揮官をスカ

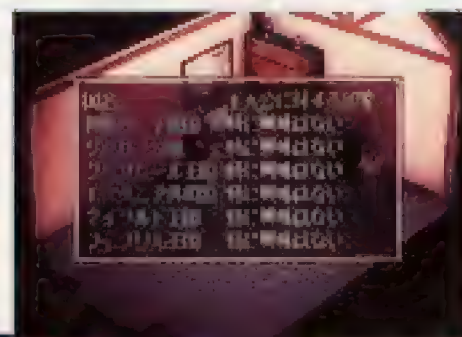
ウトしたり、新しい武器を購入したりしながら日々を過ごすことになる。また、仕事の内容は各都市で異なるので、より有利な任務を見つけるべく大陸を歩き回るのもいいだろう。

とにかく最初は大陸をまわり、国々の情勢を見て回ることが大切だ。大手柄を立てれば、王族から注目されることもあり得るぞ。

能力を上げ、士官の道を切り開け

各指揮官たちのレベルを上げるには、戦闘を繰り返すのが一番。とくに主人公が憶えられる魔法や剣技はレベルによって修得の可否が設定されているので、積極的に戦いに参加させていこう。また、各種のパラメーターは、アイテムでもある程度は能力値のアップが可能だ。しかし、効果のある道具はかなり高価なものばかりなのだ。

多くの国々が群雄割拠を繰り返している大陸の明日はどうか？

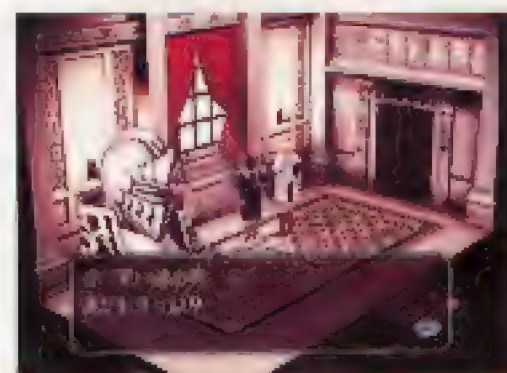


手柄を立てれば、各国から注目されるようになっていくのだ

仕えるべき主君はいずこに？

もともと大陸を統一し、平和な時代を築き上げることが目的のアイン。そのためには、有力な国家に仕えるのが一番だ。基本的には、強力な国家に仕えるのが統一への最短ルートなのだが、それではゲームが面白くなる可能性がある。まあ、何はともあれ、仕えるべき国を決めるのは重要なことなので慎重に判断しよう。くれぐれも後悔しないようにね。

それぞれが大義を掲げ戦う。平民には、ただ迷惑なだけなのだ。



都市にある屋敷を訪ねると、有力者に会えることもあるのだ。

主人公とは無関係に進む、大陸の状況

各国の思惑が入り乱れるなかでシナリオが進行する「ゼルドナーシルト」。本作は基本的に1ヵ月単位でターンが進行するのだが、毎ターンの終了時に各国がどんな軍事行動をしたのかきちんと表示されるのだ。プレイの際には、この結果を見ながら肩入れをする国を決定するといいたいだろう。



今月の出来事

戦闘システムは軍団戦と個人戦で構成

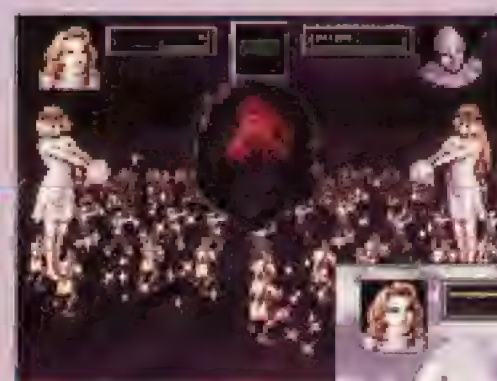
本作の要ともいえるべき、戦闘システムについて触れておこう。本作での戦闘は、指揮官同士による「個人戦」と部隊同士による「団体戦」のふたつに大別される。前者の場合は、各指揮官のもつ体力や必殺技を考慮しつつ戦うことが肝心だ。だが「団体戦」の場合は、個人の能力よりもむしろ、戦いの駆け引きに重点が置かれている。つまり、個人の能力よりも、むしろ率いている兵種の相性の問題や、各指揮官の持っている魔法力のほうが重大な要素となっているのである。とくに回復魔法を持っている部隊は、戦場でねばり強い戦いをするのが可能となっている。回復魔法の所有者は貴重だぞ。



団体戦では、ちょっとした指揮のミスがトーンでもないミスの原因となる。敵の行動や行動をよく観察しつつ、適切な対応をしていこう。また、時には果敢に攻め込むことも必要だ。タイミングが大切だぞ。



魔法を使用したときは、画面のようになりパターンが展開される。けっこう派手な感じがする。



魔法効果もばっちり



このようにして理由が成立している。初めはただただのくはなれた。

ゲームの度に状況は変化する「アクティブ・ワールド」システム

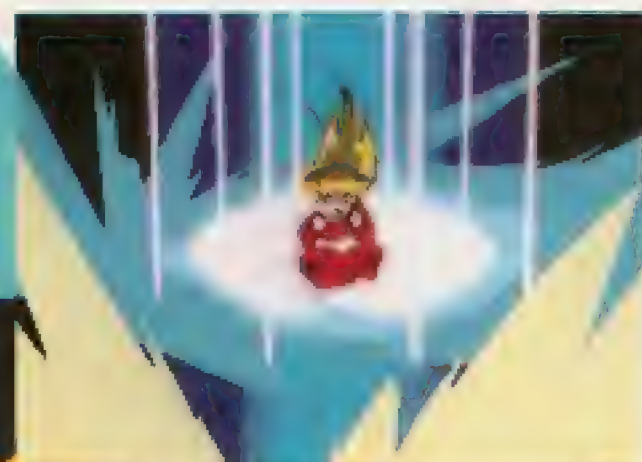
大陸の点在する各国には、それぞれ独自の大義や目的が存在している。本作では、これらの要素をゲームに反映させるため「アクティブ・ワールド」システムを採用しているのだ。これは毎ターンの最後に各国がそれぞれの戦略を行なう（他国と戦いを行なう）というもので、その結果はランダムとなっている。つまり、時には主人公が何もしないうちにひとつの国家が減りかけることもあり得るのだ。まあ、基本的に各国の勢力は似たり寄ったりなので、そんなに大異変が起きることはまずあり得ないのだが。また、この戦略結果は完全にランダム表示なので、ゲームをやる度に状況は変化するのだ。つまり、毎回違った戦況を楽しむことができるのである。



世界地図は法皇と三皇子の対立関係にある。生きているのはいずれだろ？

オープニングシーン大公開!!

迫力のシーンが展開



これがLucid Motionの力だ

DESIRE

デ ザ イ ア

SPECIAL
特報!!
完成度 60%

●イマディオ●'97年9月11日発売●6,800円●CD-ROM2枚組●マルチサイトアドベンチャー●1人プレイのみ●18歳以上推奨

今回はアルバート編の1日目を紹介

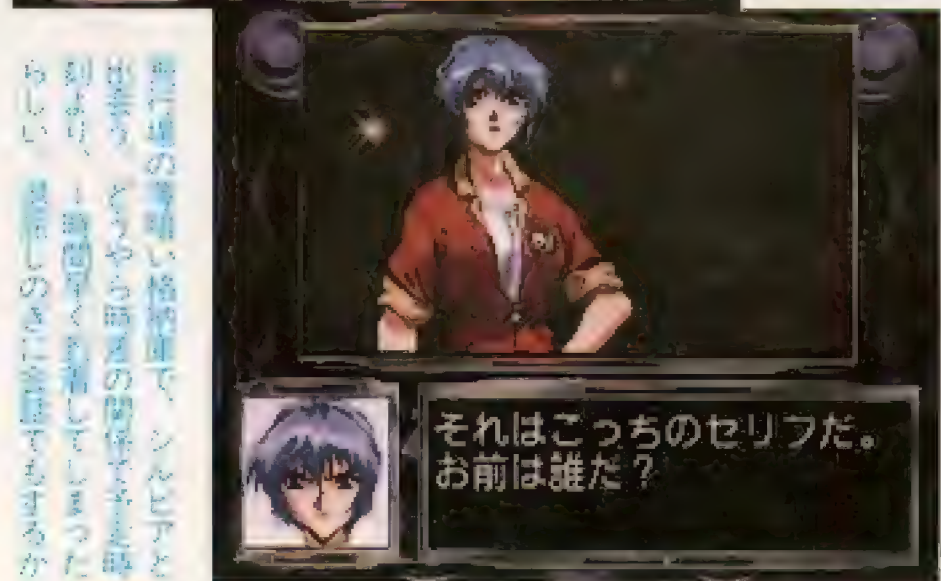
「DESIRE」は、男女2人の視点で進行するマルチサイトアドベンチャーの第2弾だ。オープニングに続き、本編も完成に近づきつつあるぞ。今回はアルバート編の序盤のストーリーを紹介しよう。

新進気鋭の新聞記者、アルバート・マクドガル（通称アル）は、南海の孤島に降り立った。秘密の研究が行われている施設「DESIRE」を取材するためだ。

飛行場で彼を待っていたのは、久々の再会となるはずの恋人のマコトではなく、整備士長として働いている威勢のいい女性・シルビアだった。その後、暇つぶしに出た浜辺で彼は謎の少女を発見する。



デザイアに向かう飛行機の中で、アルは不思議な少女が乗組する夢を見る。醒めていたカズミという女性から、デザイアは危険な場所との助言を受ける。



飛行場の素晴らしい格納庫で、シルビアと出会う。どうやら師匠の関係で、その時刻より、1時間早く到着してしまったらしい。説明のしきりに緊張するアル。



マコトはなかなか迎えに来ない。仕方がないので飛行場の周辺をふらついてみることにした。潮の香りから海が近いことを知ったアルは、潮音が騒々しく浜辺にやって来る。よく見ると波打ち際に少女が倒れている。助けなければ。

ティーナとの出会いが、新たな謎の始まりだった

倒れていた少女は、ティーナと名乗った。しかし、それ以外は思い出せないらしい。ティーナを連れて格納庫に戻ってみると、マコトの友人で秘書をつとめるレイコに会う。彼女はティーナをメディカルセンターに届けるよう指示すると、アルを研究所に案内する。

研究所では、デザイアの総責任者・ステラ教授に会う。思ったより好意的な印象だ。明日の取材の打ち合わせをして、従業員やゲストの宿泊先である宿舎に到着する。

宿舎の自分用の部屋に着いたからといって、じっとしているアルではない。あちこち歩き回って情報を集める。クリスから呼び出しを受けて、研究所に行ってみると、玄関でマコトとティーナに会う。なりゆきから身寄りのないティーナを一時預かることにしたが、マコトはせっかくの夜を2人きりで過ごせないで不満タップリだ。



マスコミを賑わせていると評判のステラ教授だが、思ったより優しい感じがする。しかし、開発内容についてのカードはやはり高い。

宿舎のラウンジで、カスミに代わってアルを案内するよう指示された。シェリルと会話する。この時、わざととさかさが起る。

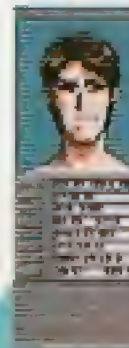


宿舎のホールで、かわいい女の子と出会う。後でわかることだが、メディカルセンターにつとめるエレナだ。聞くと、ティーナがセンターから逃げ出したらしい。詳しいことを聞こうとしたが、すぐにいなくなってしまった。

クリスの留守に教授の部屋を訪ねると...

エレナに出会った後に、研究所に行ってみると……受付に総務部担当のクリスの姿がない。これはステラ教授に会うチャンスとばかりに教授の部屋へ。

しかし、教授も留守だった。悪いとは思いつつ教授の部屋を物色し、端末をいじってみると……。



ロシア科学技術アカデミー会員、物理学博士。著書『環境と人類の融合』がエレン科学技術賞を受賞、以後環境工学の最先端の研究者として注目される。グランチェスタ財団の客員教授として従事。同年テオドラ研究所事故の為、娘ティーナと共に死亡。



2度も助けてくれたアルをすっかり信用したのか、機会さえあれば甘えてくるティーナ。おしよまでワガママなお姫さまといった印象で、他人のマコトもタンクン。早くティーナを離れしめて、マコトの部屋で久しぶりにラブラブといきたいのだが……

アルとマコト、すれ違いの時間だけが過ぎていく

ステラ教授の娘・ティーナと、浜辺の記憶喪失の少女・ティーナ。アルは2人に関係があるのではないかと疑う。そのティーナを寝かしつけたところ、訪問者がやってきた。受付のクリスが、IDカードを持って来てくれたのだ。

しかしIDカードは口実で、実はアルの身体が目当てだったのだ。たじろぐアルを相手に、大胆な行動に訴えるクリス。ひと息ついた時には2時間が経過していた。こわごわマコトの部屋をノックすると、どうやら留守らしい。マコトを捜しに歩き回るがなかなか見つからない。格納庫に行ってみると、シルビアがプライベートルームに案内してくれた。

シルビアの口から、「DESIRE」で行われている研究が、軍事目的らしいとの情報を得る。宿舎へと戻ってくると、マコトはカイルと一緒に戻って来たところだった。

クリスの誘惑



知的で勇敢なイメージのクリスが、女の誘惑を振り回す。このままではダメだ。

マコトは……



誰もかげずに出かけたらしい。アル宛の手紙と、永蔵を見つける。手紙には、デザイアの危機が書かれていた。

深夜の格納庫へシルビアを訪ねると……

シルビアは格納庫に自分の部屋を作って寝泊まりしていた。彼女の部屋で、研究所に関する間接的な情報が得られる。裏を取る必要はあるが。



【シルビア】それが女つぽくないっせん？
【アル】さあ、男に似てくれないっせん？
【シルビア】わさ、男に似てくれないっせん？
【アル】わさ、男に似てくれないっせん？
【シルビア】う、うそが……
【アル】あのね、だいたいその服装なれよ。
【シルビア】男に似ているか？
【アル】そんな大層なものか。
【シルビア】……

マコトの身にいったい何が!?



宿舎の廊下で仲良く2人話している2人を見る。信じたくないことだが、マコトがに変わってでもしたのだから。

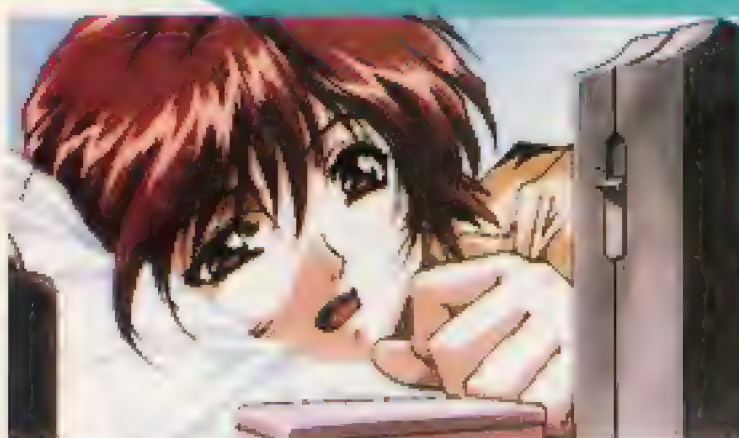
「DESIRE」のヒロイン、マコトの新着CGを紹介

マルチサイトシステムの醍醐味は、2つの立場から魅せる計算されたストーリーにある。一方の視点からではわからなかった出来事や、登場キャラクターの心情の変化などは、もう1人のストーリーをプレイすることによって、はじめてその事実を知ることができる。「DESIRE」は、恋人同士であるアルとマコトの視点のストーリーが、

途中で入れ替わることなく進んでいく。今回はパソコン版と異なり、最初にアルバート編のプレイを行い、解き終わってから、マコト編のプレイを行なう仕様になった。出会いと出会いの間に、それぞれに何が起こったのか。2つのストーリーを通してプレイした者だけが知ることができる、隠された真実がそこにある。



アルバートを待ちながら



マコト・イズミは、「DESIRE」で研究主任として働く才女だ。多忙な毎日ゆえ睡眠時間はいつも削られがち。目覚め時計の音が、彼女を現実の世界に引き戻す。



女同士のおしゃべり



ティーナとの出会い

関係者以外は立ち入り禁止の研究所の内部で、うすくまっただけの金髪の少女と出会う。彼女はいつかどこから入り込んだのだろうか……



この人は、学生時代に同じ研究室で暮らしていたことのあるほどの親友同士。だからお互いの気持ちは手に取るようにわかる。昔のようにマコトをなくさぬことを祈るレイコ



ワルい奴には気をつけて……



マイクロカセットのテープを聞かされて、とまどうマコト。テープには何が録音されているのだろうか。マコトの身にいったい何が起きているのだろうか……

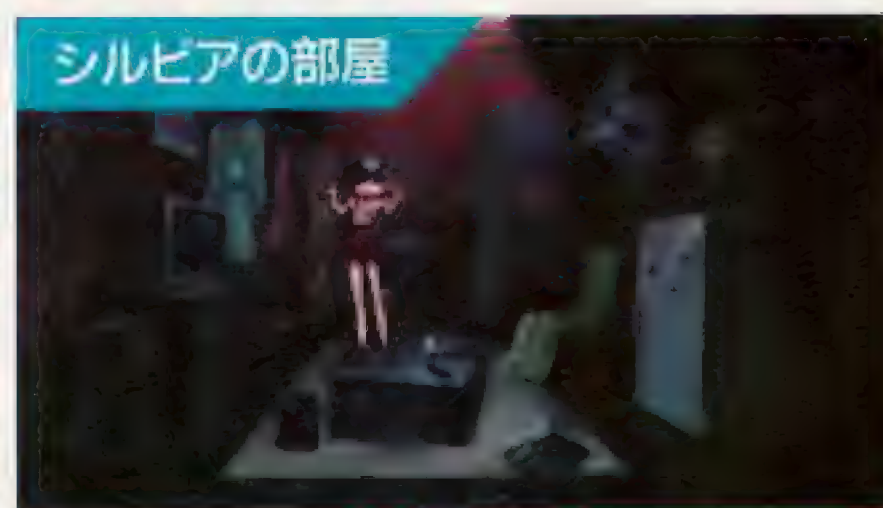


欲望の常夏の島「DESIRE」ガイド

「DESIRE」は、世界でも有数の財閥であるグランチェスタ財団が巨額の投資を行っているだけあって、最新の開発環境が整っている。南洋に浮かぶ、絶海の孤島に研究施設が建てられたのは、やはり外部に情報が漏れないようにするためなのだろうか……。



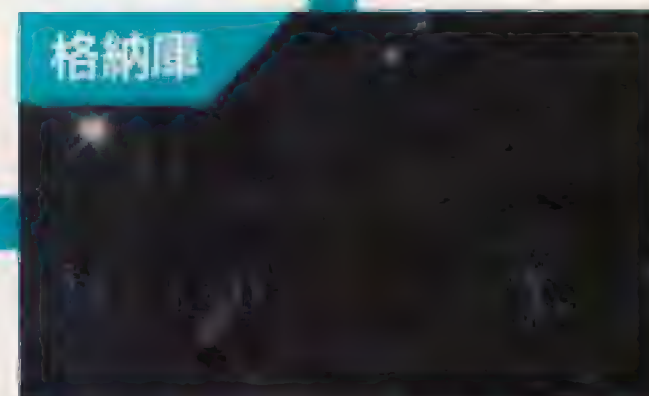
「それから近辺にブレイクと来て、一人の少ない理由はなぜだろうな。彼らが探してブレイクが隠れていた場所だ。」



童話を嫌い、校則違反を繰り返りしているシルビアの態度。彼女の性格を反映してか、細り氣のない印象だ。



小さな魚のわりには、立派な設備をもつ遊藝施設。アスファルトの滑走路の上には、いつもかけろりかかっている。



大型機を同時に3台もメンテナンスもできる、本格的な設備を備えている格好車だ。



さまざまな人が出入りするの、出会いの多い場所となっている。目撃証言も見える。



新橋通のタリスが、
受付けの業務を行って
いる。問題の研究室に
入るためには、IDカー
ドが必要になる。



職員が食事やお茶をするところだ。昼間だけの営業で、夜間は閉まってしまうので注意しよう。



メディカルセンターには、ドクター・ゲーツや、エレナがいる。職員健康管理や、病気の治療を行ってくれるところだ。



書籍には基本的な入門書も入っているステラ教授の研究室 コンピューターの端末に「DESIRE」の中央に連結しているのだ。



キヤツ
見ないで

アルの部屋

泳ぎに行くために、
水着に着替えるシェ
リルがいた。いい日
の午後になったぞ。

ラジオCMも収録快調！

——「DESIRE」での演技について。
池田「私はもともと“作って演じる”ことはしないタイプですから、今回も自然な演技を心がけました」氷上「私と同年代のキャラなので、とても共感できましたね」川上「ティーナの直感的な感じを表現できればなあ、と」
——（ややナンバな）アルという男について。
池田「太陽のように明るい」体育会系の方よりもいいんじゃないかしら（笑）」氷上「私に根性があれば付き合えるかな（笑）」川上「モテる、ということはある魅力がある、ということですけど……私は辛抱できないかも（笑）」



3,483,760

BALL 1



GLADIATORS

WE WHO ARE ABOUT TO DIE SALUTE YOU!

紀元1世紀のローマ帝国にあったといわれる、アリーナ(闘技場)での戦いをモチーフにした台。右上にあるアリーナに正確にボールを入れることができれば、マルチボール(複数の球でのプレイ)が始まるようになっている。

「ネクロノミコン」とver.9.7の試作版パッケージを前に、インタビューに答える河副氏。ユーザー登録した人(デジタルピン友の会会員)には「ネクロノミコン」の体験版も無料で送付していたが、現在は会員制度を整えるため、新規入会を一時締め切っている。



株式会社KAZe 代表取締役・プロデューサー河副氏が挑む バージョンアップという思想

——まず、河副さんの考える「バージョンアップ」について、説明いただきたいのですが。河副 具体的な車名で例えるのは適切でないのかもしれませんが……例えばボルシェ911という車がありますよね。約30年もの間、基本的な車のコンセプト、デザインを変えることなく、常に進化し続けている。このVer.9.7も、台のデザイン自体は変わっていませんが、車でいえばエンジンやサスペンションなど、外から見てもわからない部分がすべて新設計になっている。そういう感じですね。

——乗って初めてわかる。

河副 そうですね。初代「ラスグラ」のユー

ザーなら、プレイしてもらえばすぐにわかるはず。逆に、Ver.9.7で先に遊んでしまうと、初代はやる気がなくなりますね。球の動きのアルゴリズムをはじめ、変更箇所は無数にあります。今回は球のサイズも大きくしましたから、操作性もすべて変わるわけです。ということは、むしろ台のデザイン自体も変えてしまったほうが作りやすいのですが、1つのタイトルを熟成させていくというのが、KAZe(カゼ)のポリシーですから。これで台が変わってしまうと、まったく新しいタイトルということになってしまいますからね。パッと見ただけでは同じ台に見えますが、実際

LAST GLADIATORS

Ver.9.7

●KAZe●デジタルピンボール●9月11日発売●5,800円(3,800円)●1P2P交互プレイ可●全年齢推奨

©1995 KAZe Co., Ltd. ©KAZe 1996 ©KAZe 1997

特報!!

完成度 80%

13,485,690

BALL 2



鮮烈なグラフィックと驚異的な動きでサターンユーザーを狂喜させた「ラストグラディエーターズ」。その傑作デジタルピンボールがコンシューマーとしては世界初のバージョンアップという形で発売されることになった。今回はプロデューサーの河副氏にご登場いただき、改良点や新作に込めた想いについてうかがおう。

KNIGHT OF THE ROSES

THE LIGHT ALWAYS DEFEAT DARKNESS.

6世紀の西ヨーロッパが舞台。ダークマウンテンの邪悪な魔術師が幽閉してしまった王女を助け出すため、伝説上の存在であった薔薇の騎士「ナイト・オブ・ザ・ローゼズ」が現れ、王女救出を約束する。

DRAGON SHOWDOWN

THE TRUE WARRIOR AWAKENED THE DRAGON.

17世紀の東洋が舞台。“竜の子孫達”と呼ばれる2つの巨大勢力たちの、最後の決戦をモチーフにしている。右上にあるフリッパーが、他の台にはない異色さを醸し出している。中央のサムライがちょっと怪しい？

妖艶な魅力漂うデジタルピンボール

今やゲームセンターでは数えるほどしか見なくなったピンボールだが、コンピュータゲームではまだまだ人気のあるジャンルになっている。そんな中、コンシューマー最高峰として名高いKAZeが満を持して制作したのが、今

回発売する「ラストグラディエーターズVer.9.7」だ。パッと見た感じでは前バージョンとの違いはわからないが、プレイしてみるとその差がハッキリすることだろう。それでは復習をかねて、各台の特色を見ていくことにしよう。

ゲームが進化する形は1つだけではないはずです

は1から盤を作り直しているわけです。それに加えて、前作をプレイされた方からの意見も反映しています。例えば、デジピンシリーズの特徴でもあるオンラインヘルプはオン・オフの設定ができるようになりました。プレイ中、次に狙うべきターゲットを表示するヘルプはビギナーにとっては便利ですが、やり込んだ人にとっては邪魔になることもあるんですね。——でも、そうした進化は一般のユーザーには伝わりにくいはず。雑誌でも紹介しづらいです(笑)。

河副 それはユーザーのみなさんだけでなく、ソフトの流通においても同じことが言えます。このVer.9.7は既存の販売方法においては「再販」という形に受けとめられかねないんです。何しろ見た目がほとんど同じですから。そこで今回は、初代「ラスグラ」を購入されてユーザー登録していただいている方には、3,800円でバージョンアップ版を提供させていただくことにしました。KAZe

のポリシーとして「バージョンアップ」をうたっている以上、前作を買っていただいた人にも新規ユーザーと同じ5,800円で、というわけにはいきませんから。もちろん、デジキューブさんを通じてのコンビニや、今まで通り一般の販売店でも購入は可能ですが、名前だけではなく、販売方法についてもバージョンアップのシステムを確立していきたい、と考えています。——そこまでして、ゲームの内的な進化にこだわる理由は？

河副 正直なところ、見えない部分を改良していくというのは、とてもキツイことなんです(笑)。ただ、自動車に求めるものが人によってそれぞれ違うように、ゲームに対しても人それぞれの見識があっている。新作のたびにフルモデルチェンジを期待する人もいれば、足回りの熟成に感心する人もいます。それは良い・悪いの問題ではなく、どちらの需要にもこたえられることが、文化の懐の深さにつながるんです。



デジタルピンボールはパッケージイメージも統一されている。左は「ネクロノミコ」。



Kawazoe Jun-ichiro

河副純一郎(かわぞえ・じゅんいちろう)。KAZeといえば、浅井健一氏(BLANKEY JET CITY)を起用した斬新な企業広告を思い浮かべる読者も多いはず。TCC(東京コピーライターズクラブ賞)、ADC(東京アートディレクターズクラブ賞)を受賞したあのポスターが、このほどNY、ADC賞も受賞した。そうしたKAZeの企業広告も、氏と彼のアドバタイズブレーンが手がけている。

WARLOCK

PREPARE TO DIE.....

“戦いを封じるもの(ウォーロック)”と名付けられた、永遠の命を持つ男。その彼が最終審判を下すため、再び地上に舞い降りた……。ウォーロックの悲しみを象徴するような青色の中を、銀色に光るボールが駆け抜ける。

1,309,750



わかる人にはわかる!?

前バージョンとはココがちがう!!

グラフィック強化



見やすくなったため、長時間プレイしても目が疲れなくなった!?

ボールが上段レーンの下を通った際、前バージョンではインタレース表示の都合上どうしてもチラついた。しかし新バージョンでは改良され、レーンの下を通ってもスムーズに表示されるように。

ボールの大型化



こればかりは、実際にプレイしてもらわないとあまり違いがわからない。

写真で見るとわかりにくいですが、ボールの大きさがわずかに変更されている。プレイするとわかるのだが、ボールが格段にアウトレーンやアウトホールへ入りづらくなり、実機の操作感覚に近くなった。

25,229,780

BALL 1





**SPECIAL
特報!!
REPORT**

完成度 **80%**

- イマジニア
- '97年10月発売
- 6,800円
- シミュレーション
- 1人プレイのみ

目指すは世界の「輸送王」

トランスポートタイクーン

Transport Tycoon

商売の基本は物流にあり！ 鉄道やバス、航空機といった輸送機関を支配して巨万の富を生み出そう。目指すは「史上最大の事業王」。世界の運輸をこの手に収めるのだ！

さまざまな物資を輸送ネットワークで結ぶ

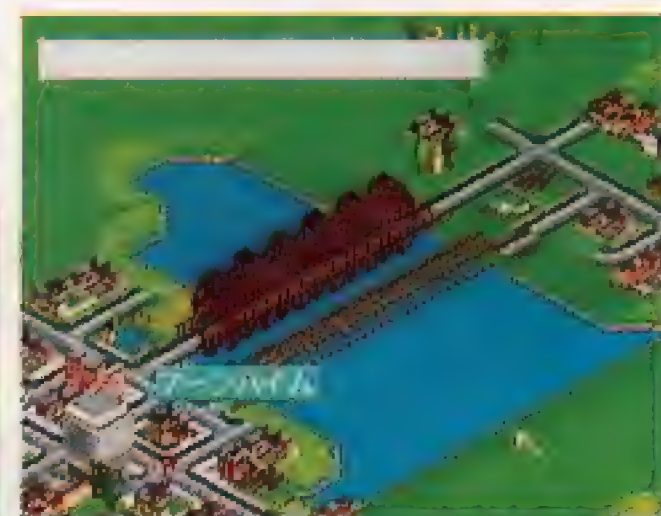
欧米で大ヒットしたパソコンゲーム「トランスポート タイクーン」がサターンに登場。本作は、人や物資を輸送することで利潤を上げていき、最終的には陸海空の「物流」すべてを支配する巨大企業を構築することが目的である。

プレイヤーがゲーム開始時に与えられるのは、銀行から借り入れた2000万円の資金のみ。これを

元手に制限期間の100年以内に満足のいく結果を出さなければならない。ゲームの基本は、さまざまな物資を、それを必要としている消費地へ確実に届けること。つまり需要と供給の関係をしっかりと把握することだ。もちろん、コストパフォーマンスも大事な要素。つねに赤字にならないよう配慮しつつ、プレイすることが求められる。



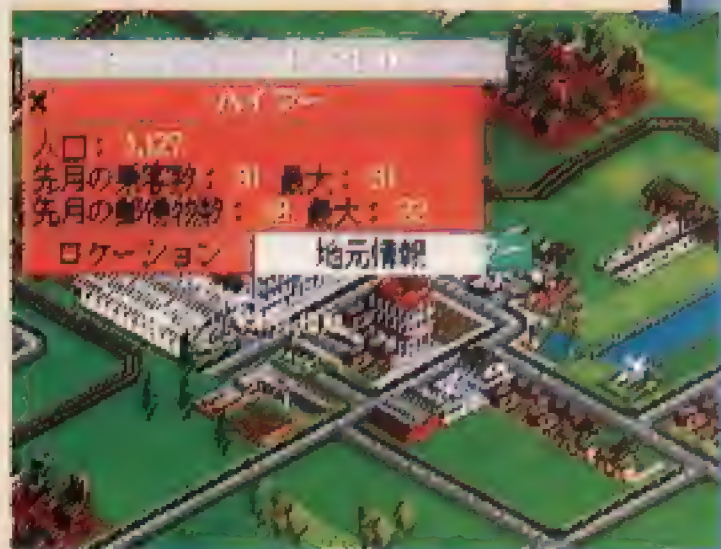
立地条件も重要な要素。本社は工業地帯か、都市近郊に設置すべし。序盤でつまづくと、あとあとまで苦勞することになる。注意しておこう。



大都市では大量の物資が消費され、生産される。輸送業にたずさわる者として、かなりの儲けが期待できる場所。

世界で支持を得た物流支配ゲーム

1994年にイギリスのマイクロプロセズ社より発売されて以来、50万本以上のリリースを誇っている「トランスポート タイクーン」。今回のサターンへの移植にあたっては、よりゲームに親しみやすいよう、かなりの改良が加えられている。とくに複雑なシステム体系に関しては、チュートリアルモードを用意してわかりやすく説明してくれるのだ。SLGビギナーのユーザーでも、すぐにゲームに慣れることができるだろう。



リアルタイムの情報表示が可能になったサターン版。ほしい情報を即座に入手。

史上最高の事業王になるには？

始まりは1930年。その100年後に会社の評価は決定する

プレイヤーがゲーム終了時にあたえられる称号は合計7種類。最良の場合は「史上最大の事業王」となり、以下順に「大財閥トップ5」「業界の一流企業」「躍進する優良企業」「今年の成長企業」「地元の注目企業」となり、最悪の場合は「低迷企業」と呼ばれてしまう。これらの評価には会社の業績のみならず、都市への貢献度も加味される。注意しておこう。

どの程度の収入が得られるか、事前に把握することもできる。事業計画も立てやすいのだ。

Y	Y97
¥10,998,000	
¥8,142,000	
¥5,428,000	
¥2,714,000	
¥0	
-¥2,714,000	
-¥5,428,000	
-¥8,142,000	
-¥10,998,000	
123412341234123412341	



収入状況も即座にわかる。経営状態を確認しやすい。

順調な事業の拡大がポイントだ

都市は立地条件により、必要な輸送機関が異なる

利益を上げるためには、ただ鉄道を敷いたり道路を作ったりしただけでは足りない。都市ごとに、何が必要とされているのかをしっかりと把握して、それに応じた輸送ルートを作り上げなければならないのだ。例えば、ゲームの舞台が海の都市なら、輸送機関として船舶が重要なウェイトを占めるだろうし、逆に内陸の都市なら鉄道やバス・トラックといった輸送機関

が大事になってくるはずである。また、うまく交通機関を整えたとしても安心はできない。時間が経過すると、最初に用意した交通網ではさまざまな問題が発生するし、ライバル会社も出現して大切なドル箱路線を奪ってしまう。そうした問題を解決しつつ「輸送王」となることを目指す本作。シビアな判断力が要求されることが多いが、その分、達成感もひとしおだ。



都市の立地条件に注意

産業の振興こそが発展のカギ

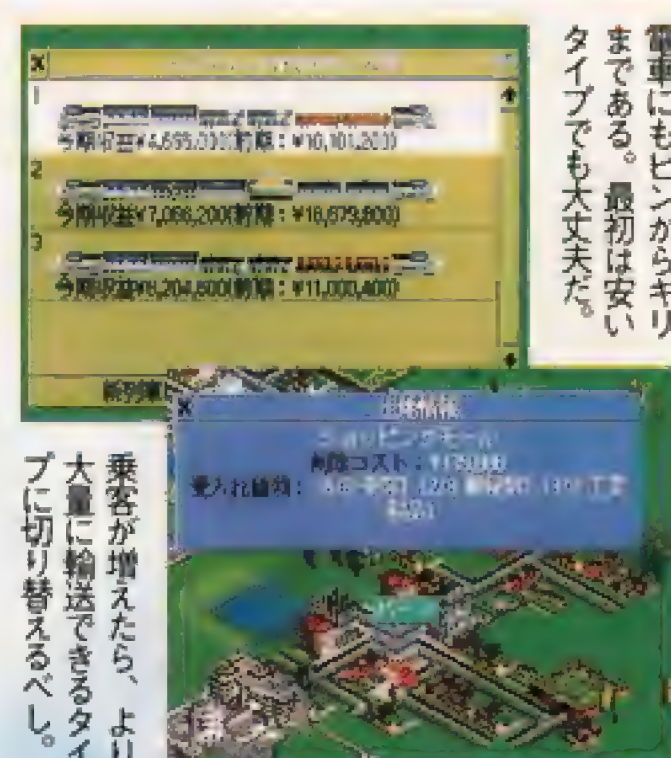
都市で生活する人々が消費する物資の数々。これらを効率よく生産させるには、プレイヤーが各資源の生産地と加工地、そして消費

地である都市を交通機関で連結することが必要だ。これにより、都市にはより多くの人々が住むようになり、プレイヤーの会社も大幅な増収が見込めるようになるだろう。

人口が増えれば増えるほど、物資の消費量も増し、それらを運搬する会社も儲かるのである。

コストパフォーマンスを考えるべし！

この「トランスポート タイクーン」を進めるうえで欠かせないのが、各種の輸送機関。各種鉄道機関に始まり、バスやトラック、飛行機や船舶など多種多様なユニットが登場する。もちろん、これらを運用するには、それなりの経費が必要なのはいうまでもない。会社が赤字にならないためには、経費が利幅を越えないよう注意しなければならないのだ。



電車にもピンからキリまである。最初は安いタイプでも大丈夫だ。

乗客が増えたら、より大量に輸送できるタイプに切り替えるべし。

ゲームの雰囲気盛り上げるイベント群

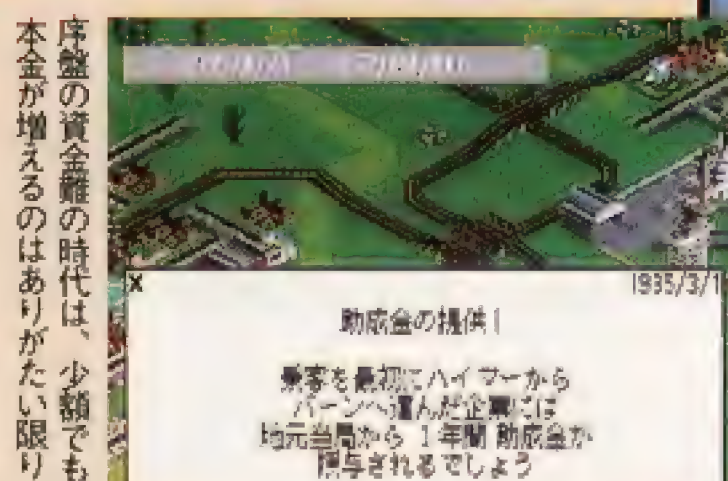
本作の中には、ゲームにいろいろを加えるイベントがたくさん用意されている。これらはプレイヤーにとって有利なものもあれば、不利なものもある。うまく乗り越えて行かないと、会社が大ダメージを受けるようなこともあるので心しておこう。

助成金をもらえる

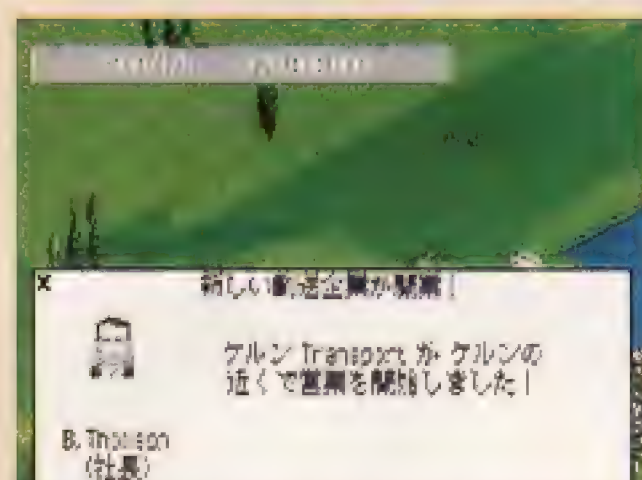
マップの種類や難易度レベルにもよるが、一定の条件をクリアすることで助成金をもらえるイベントが発生する。プレイヤーの資産は、基本的には銀行から借り入れた資本金しかないの、資金の足りない序盤に助成金がもらえるとかなり助かるぞ。

打倒ライバル企業！

ゲームの世界で、会社を経営するのはプレイヤーだけではない。他にも複数の企業が「輸送王」を目指して熾烈な争いを繰り広げているのだ。とくに主要な路線は各社とも力を入れるので、客の奪い合いになりやすい。ここで負けると死活問題となるので、要注意だ。



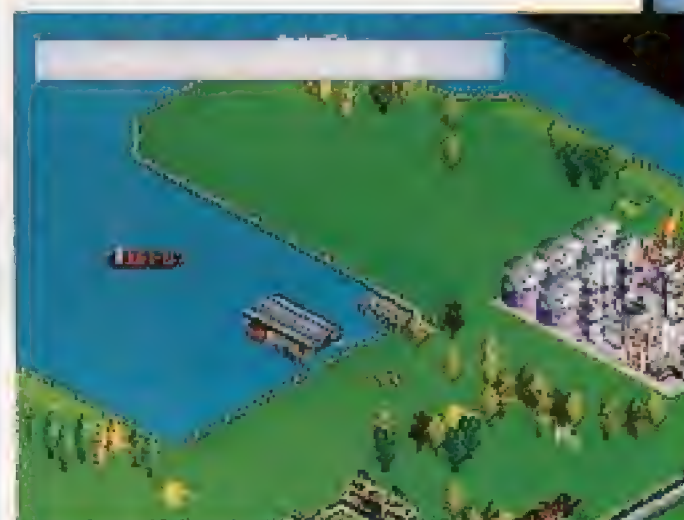
さて、助成金は誰の手に？



ドル箱路線に群がるライバル企業。コイツらをはねのけて、路線の独占を目指すのだ！

都市を抱える問題をクリアしよう

あくまでも副次的なことだが、本作では都市が巨大化するほど、会社が儲かる仕組みになっている。つまり、プレイヤーは利益の一部を資本投資してでも、都市の発展をうながさなければならない。例えば、駅周辺への植樹でもよい、とにかく都市の発展を停滞させないようにしよう。



都市が発展していく姿は見ていだけでも楽しい。うまく育てていこう。



イベントのおかげで、ゲーム途中で飽きるということはない。つねに集中できるのだ。

難度調整でこうした要素は大きく変化する。自分のレベルに合わせてよう。



- 小学館プロダクション
- SLG
- '98年発売予定
- 価格未定
- 全年齢推奨

育成SLGの草分け的存在であり、ジャンルやメディアを越え、幅広い展開を見せてきた「卒業」シリーズ。構想より10年を迎える来春、シリーズの集大成ともいえる「卒業Ⅲ」が発売される。

本作は、横浜にあるミッション系のお嬢様校・私立清華女子校の教師として、3年生の5人全員を優秀な成績で卒業させるのが目的のSLGだ。「Ⅲ」では、スケジュール管理が簡略化され、よりスピーディな展開が楽しめる。また“私生活”の要素がプレイヤーに大きく関わってくるらしい。今後の情報に注目だ。



尾崎 恭子

おざき きょうこ

- 身長 160 ●BWH 82、53、83
- 11月22日生まれ

世間に迎合することを嫌い、一匹狼的な行動をとる。趣味は音楽で作曲もしている。責任感は強く、クラスメイトから厚い信頼を寄せられている。父親はサラリーマン。軽めの性格の妹がおり、同じ清華女子校に通っている。

卒業Ⅲ

(仮称)

『卒業』シリーズ10周年記念メモリアル作品であり、

「卒業Ⅲ」制作スタッフインタビュー

「卒業」「卒業Ⅱ」「結婚」に続いて、今回「卒業Ⅲ」の開発を担当するマーカスに直撃取材を敢行！

窪田 正義

小学館マーカス代表取締役 (『卒業Vacation』など数々の本企画を仕掛けた) 氏



白井 保

小学館清華女子校プロダクション・メディア事業部・シナリオ開発部 主任 (『卒業』のシナリオ制作) 氏



「卒業Ⅲ」は文字通り卒業作品になります。

——窪田さんは、卒業シリーズにずっと関わってらしたんですね。

窪田 そうです。実は構想から入れるとちょうど来年で10年になるんです。最初の「卒業」がPC-9801から出たのが92年ですけども、その前に、エニックスの外部スタッフとして「ジーザス2」を作っていたので、すぐにはかかれなかったのです。ですので「卒業Ⅲ」に関しては、我々としては卒業最後の作品で、かつ10周年作品として位置づけています。

——卒業はこれで何作目ですか？
窪田 「卒業」、「卒業Ⅱ」、「クロスワールド」と「Vacation」、そして「卒業Ⅲ」。「卒業Ⅲ」は5作目ですが、純粋な卒業シリーズとしては3作目。Ⅰ、Ⅱ、Ⅲっていうのは本家としてとらえて、クロスワールドとかVacationっていうのは分家というように考えていただければいいかと。もっとも分家には女の子をターゲットに作った「卒業M」っていうのもありますけど…。

ニュートラルなキャラクターを作りました

——今回のキャラクターの狙いについてお聞かせください。

渡辺 和恵

わたなべ かずえ

●身長 166 ●BWH 86、55、87
●9月13日生まれ

おとなしく控えめな「大和撫子」タイプ。協調性に富んでいるが、周囲に流されやすい面も。真面目でガンバリ屋だが、そそっかしい部分もある。趣味は読書。両親は薬屋を経営しており、29歳で独身の姉がいる。



菊池 希美

きくち のぞみ

●身長 157 ●BWH 85、53、87
●4月26日生まれ

無邪気で世間知らずな「天然ボケ」少女。趣味はショッピング。自分の気持ちに正直な分、周囲は振り回されがちだ。静岡で茶園を経営する大地主を父に持つ。腹違いの兄が2人おり、かなり甘やかされて育てられた。



松山 美咲

まつやま みさき

●身長 162 ●BWH 82、53、82
●1月31日生まれ

沈着冷静で、頭脳明晰な才女。人を観察することが趣味という変わりダネ。帰国子女であるため、英語とギリシャ語に精通している。父親は世界を飛び回る実業家で、家を空けることが多い。兄弟はおらず、ひとりっ子だ。



斎藤 由加里

さいとう ゆかり

●身長 162 ●BWH 83、54、85
●7月12日生まれ

明るく元気な女の子。少々騒がしいのが玉にキズ。お調子者のように見えるが、寂しがり屋の一面もある。趣味は格闘技で、スポーツ全般が得意科目だ。8年前に母を亡くし、寿司職人の父と兄の3人暮らしだ。

シリーズのフィナーレを飾る『Ⅲ』がついに登場!

窪田 Iはアクが強いですね。というのも、RPGの主人公とか、プリンセスメーカーのヒロインとか、イメージ的には無垢なキャラクターが当時多かったので、それに逆らってみたんです。IIでは逆にそのアクを削った部分もあるんですが、ナンセンスな方向にも持っていけるように…クレージーキャッツですから…。そしてその次に来るIIIは、バカ騒ぎよりすごくフレキシブルに。これも含み的な言い方ですが、IIIは生徒としての決定稿はありますが、無理矢理イジれるように、作ってあるんです。

白井 簡単に言うと、普段着を着るとイメージが変わるといったようなことです。

窪田 普段の状態をニュートラルにして、学校以外では髪型から何から全部変えてしまえるように、そういう部分で、当たりさわりのないキャラクターになっています。シリアスでもギャグでもできるようにニュートラルなキャラクターにしてあるんですよ。IでもIIでも、そんなに変えられないですよ。全体的に変えてしまおうっていうのが今回の狙いです。

白井 今までは休日に会ってもセーラー服を着てましたよね。IIIでは、セーラー服じゃないバージョンの絵のほうに圧倒的に多いんです。普段着のほうが面白くなるという感じです。ギャルゲーでありがちなのが、いつも同じ普段着を

着ているというものですよね。

窪田 そうですね。季節感みたいなものは必要ですし、I、IIでは着た切りスズメでしたから。今回は髪の毛から何から全部イジっちゃおうということでやってます。生活感は、メイクとか服装で変わるじゃないですか。そういう部分を出そうと思ってます。細かなニュアンスをユーザーが要求するんです。IとIIの一番の欠点は「私生活が見えない」ということでした。

白井 「結婚」の一番の欠点は私生活は見られるんだけどバリエーションがない、ということでした(笑)。「結婚」の時はデートの際に、あげたアクセサリーをしていたり

とか、機嫌が悪くなるとつけていなかったりとか、そういうことをしていたんですが、1個バリエーションを増やすと一気に5倍、シチュエーションを変えると10倍というようになっていったので、大変だったんです。基本的には先生のほうから見てみると、一定のバリエーションしかないのですが、今回はそうじゃない立場から見る事が出来るので、「キャラクターの二面性が楽しめる」というあたりが売りになると思います。

有終の美を飾れるように、裾長ります

——キャラは白紙という感じ?

『卒業』シリーズの流れと清華女子校の先輩たちを紹介

PC-9801版「卒業」が発売されたのは、92年6月2日。その後各機種に移植された。94年には続編の「卒業II」がPC-9801版でリリース。「卒業」の実写版である「卒業R」、卒業のキャラから結婚相手を探す「結婚」も発売されている。「卒業クロスワールド」は、IとIIのキャラ

に新たに2人加わったADV。今夏発売予定の「卒業Vacation」はPS用だが、さらに3人の新キャラが加わった、恋愛SLGだ。作品が出るたびに清華女子校の生徒たちは増え、合計26人にも及ぶ。これほどまでにユーザーに愛されたシリーズはあっただろうか。

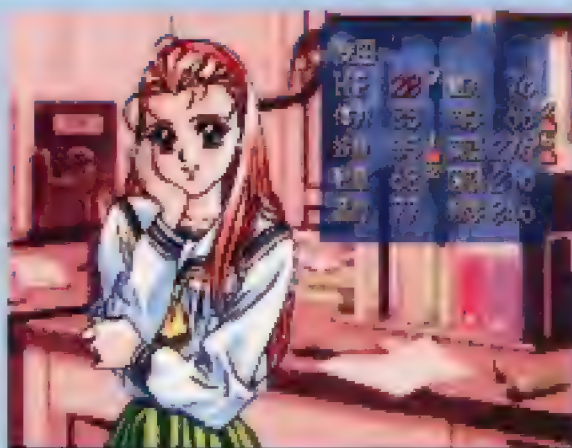
卒業クロスワールド

97年3月28日発売。小学館プロダクション。卒業IとIIのキャラ10名+新キャラ2名が競演する恋愛ADV。後発のサターン版は、PSにはなかった全員のエンディングを用意。キャラデザは四季童子が担当。



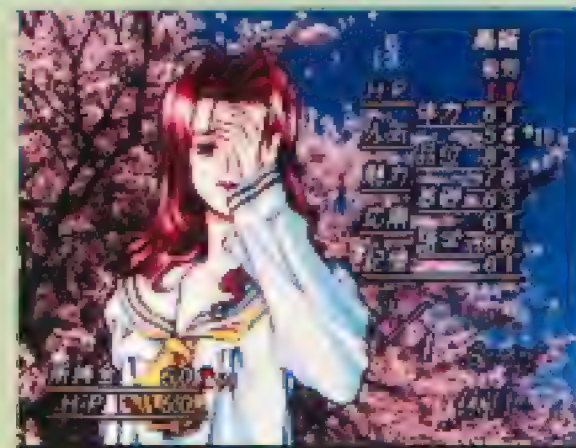
卒業II ネオ・ジェネレーション

95年8月11日発売。リバーヒルソフト。オープニングムービーなど、演出面が強化されている。イベントグラフィックにセクシーなものが多いのが嬉しいところ。キャラデザは、こばやしひよこが担当。



卒業 S

97年夏発売予定。NECインターチャネル。オリジナルの98版から5年後の発売となる。フル音声対応、竹井正樹描き下ろしイベント、追加グラフィックなど、まさに究極版と呼ぶにふさわしい内容。



結婚 Marriage

95年12月15日発売。小学館プロダクション。社会人となった卒業Iの5人のキャラと交際して、結婚するのが目的のSLG。サターン版は女性になって、卒業Mのキャラとの交際を楽しむことができる。



その他の作品

97年11月発売予定の「センチメンタル・グラフィティ」にも、星野明日香という清華の女の子が登場。PC-FX用の「お嬢様捜査網」では5人のキャラが。PS用の「卒業Vacation」では新キャラが3人登場している。



シリーズの開発スタッフがここに集結したのだ。

窪田 いえ、それぞれの性格に個性はあります。ただ、二面性があるんです。うわべだけでつきあっている女性と、交際している女性の違いってあるじゃないですか。

それから、キャラクターのタイプには苦労しました。何しろ過去に10人以上いるので、それと絶対ダブらないようにしないといけないですし。今度の5人は何系とかはわかりにくいと思います。

——そうですね。今までのキャラは性格、役割ともビシッと決まっていたからね。

白井 それぞれが、こういう役割だというのが2つずつあるんですよ。

窪田 まだ、全貌が出てませんから。

白井 これにもうひとつのパターンを重ねると全貌が見えてくるんです。まあ、それをもとに制作しているという感じですが……。

窪田 今あるのは外ツラです。

白井 他人に対してはこういうキャラクターを取るわけであって、他人じゃない人間に対しては、どうなるんだろう？ と。

窪田 女性には、やはり二面性があると思うんですよ。生徒とか、他人の段階では口には手をあてて笑うかもしれないですが、結婚したらガハハと笑うかもしれないですよ。

白井 できの悪い生徒がいて、それを卒業させないといけない先生がいて、というシチュエーションだけを並べると「卒業」なんです。ただ、別のエッセンスを入れるとIIIになるわけです。お約束っぽいのはクリアしていますね。ミニゲームもありますし……。

——制作スタッフは過去に卒業に関わった人たちなんですか？

窪田 作っている方は、同窓会といった雰囲気です。特に、若手なんかは「卒業」で遊んでいた連中ですからね。清華学園の新旧入り乱れての同窓会です。ただ、不思議なことに全員男子校出身なんですよ。だから、女子校って未知の世

界なんです。体験者がいないので(笑)。

白井 あくまでも男の目から見た世界ですよ。大奥というか。

——で、女性ユーザーが多いと。

窪田 高校自体に対する郷愁があるんじゃないでしょうか。「自分の高校時代はこうだった」というハガキが多かったですね。



DEAD or ALIVE

デッドオアアライブ

いよいよキャラクターセレクト画面も完成し、開発はラストスパートに突入!! キャラクターまわりについ

ても、ほぼ完成していると思われる。そこで、今回から、プレイヤーキャラを2キャラずつ紹介していくぞ。

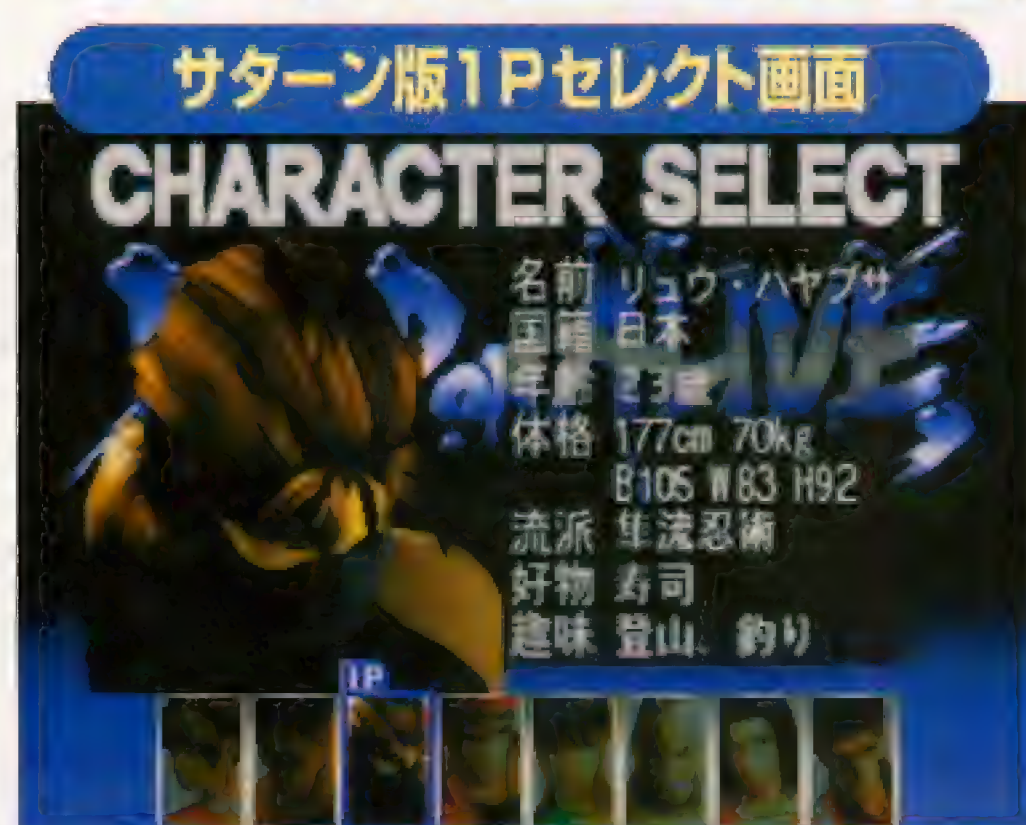
- テクモ
- 10月9日発売予定
- 5,800円
- 格闘アクション
- 全年齢推奨
- 2人対戦プレイ可能

SPECIAL REPORT!!

完成度 **65%**

キャラクターセレクト画面が完成! 美麗グラフィックに酔え!!

特報第1回で開発陣から予告のあった「キャラクターセレクト画面」の変更が現実のものとなった。アーケード版との大きな違いは、“キャラクターの配置の変更”と“表示グラフィックの変更”の2つ。画面比率の変更に合わせてのリニューアルだと思われるが、この変更によって、キャラクターのカラー選択方法も変更になることが予想される(アーケード版では、キャラクターによってレバーを上か下かに入力することで、カラー変更が可能だったが、その上下の入力を統一できると思われるため)。こうなると、気になるのはほのめかされている拡張RAMのこと。はたして、この画面でのCDアクセスが早くなるのだろうか?



ちなみにアーケード版は...

こちらは対戦でのキャラ選択画面。キャラクターのバーストアップだったものが、フェイスアップになっている以外は、1Pモードでのセレクト画面と変更点は同じようだ。



プロフィール表示は同じだが、アップ、セクターともにグラフィックが変更される。カラーによって髪型にも微妙な違いがある点に注目。



予告! サターン版プロモビデオプレゼント!!

「本当にこのクオリティで画面が動いているのが信じられない」という読者のために(?)テクモさんがやってくれます!! 次回の「デッドオアアライブ」の特報において、テクモさん自らが制作した(プレイは開発陣)サターン版オフィシャルプロモーションビデオ(非売品)をプレゼントすることが決定!! 詳しくは2週間後の本誌を見てもらいたい。そこでひとつ、そのかわりといっはなんだが、開発陣あての要望、激励のお便りを募集したい!! オリジナルモードへのアイデアや、画面を見ての感想、乳揺れへのこだわりについてなど、思いのたけを書いて

送ってほしい。必ずすべて開発陣へ届けるぞ!! 開発も大詰め。手紙の到着が早ければ早いほど、要望が実現する可能性も高いし、このハガキが多ければ、プレゼント本数も増えるかもしれない(あくまで予測)。よろしく!!

宛 先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社 セガサターンマガジン編集部
「デッド オア アライブ ビデオプレゼント」係



ハイレゾグラフィックがスムーズに動くさまをいち早く体験できるチャンスも近い!! 2度とないオリジナル非売品ビデオをゲットするため、即応募だ!



かすみ

開発者 思い入れコメント

かなり好きですね(断言)。彼女を主役にしたのは、まさにかわいいからです。セレクトでカーソルのデフォが彼女なのは、愛の証しです。マスク、プロポーション、アクション、ボイスのすべてが1番ですね。サターンで彼女が舞うのはもうすぐ。ファンの方は待っててね。(開発・板垣)

打撃技



いわゆるサマーソルトキックであるが、精鋭、攻撃判定の発生が早く、使いやすい。



オフエンシブ・ホールドの飛燕と出かかりのモーションが同じ飛燕昇脚。

基本のパンチ、キックのコンビネーションはもちろん、スキのない中段技の肘打ち=閃光弾や、相手を幻惑する飛燕昇脚など、打撃技は使い勝手のよいものがそろっている。

投げ技



背後投げの威力、下段投げのあとなど、相手の背後に位置したときに使う。



しゃがみ込んでユキはるか狙える立ち投げ、移動しながら狙えるのがミソ。

投げ技の種類は他のキャラに比べると少なく、かすみの戦いを象徴している。かといって、別に何かが足りない、というわけでもなく、必要なものはすべてそろっている。

オフエンシブ・ホールド



→Hで相手を捕まえる。飛び越える時に、Kで2つの技が連続して決まる。茨落とし。



→H+Kで飛燕三つ葉の発生。オフエンシブ・ホールド、飛燕三つ葉(→H)。

つかみ判定の発生が遅いなど、他のキャラのものに比べると、性能面で若干見劣りがする部分はあるが、実用には向かない、というレベルではない。茨落としは2段技。

爪 払い



相手の下段パンチ攻撃を受け流す技。受け流された相手はダメージこそないものの、姿勢を大きく崩してしまうので、こちらから攻めていく。

打撃技の強力なかすみは、初心者、上級者問わず使いやすいキャラクター。似たようなモーションの打撃技と投げ技による幻惑攻撃や、コンビネーション技によるフェイント攻撃など、忍術特有の動きを利用し、手数を多めに出して攻めていくファイティングスタイルが基本となるだろう。

迅 槍 脚



足元に潜るような姿勢から、片手をついて蹴りを突き出すように放つ技。姿勢の低さで相手の上段攻撃をかわしながら攻撃するのに向いている。



リュウ・ハヤブサ

開発者 思い入れコメント

首切り投げですが、ただ放り投げればいってもんじゃないということで、真髓を体得すべく、企画ディレクターが親指に穴があくまで忍者龍剣伝の専用コンパネに向かっていたのを覚えてますね。あとインパクト的には飯綱落したね。まさにこれが本物って感じて気に入ってます。(開発・板垣)

打撃技

ハヤブサの打撃技は、技の出は早いがリーチがないか、リーチはあるが技の出が遅いという傾向がある。使いどころを見極めるのが重要。



ハヤブサの主力中段攻撃の1つ。破妖薙ぎ蹴り。浮いた相手に適い打ちが可能。



通称、ブレイクダンスキックと呼ばれる地絡脚。貴重な中段攻撃技だ。

投げ技

ハヤブサのファイティングスタイルで、重要な役割を果たすのがこの投げ技。全部で9種類と数も多く、使い分けられれば強力だ。



コマンドが→→P+Kとダッシュしながら狙える四方投げ。使いやすい。



しゃがんでいる相手に投げつける動員閃。相手に与えるダメージの大きな技だ。

オフENSEIV・ホールド

全部で3つと数こそ少ないが、投げ技と同じく使い勝手のよい。→→Hで出せる幻影は、相手の背後に回ることができ、その後、いくつかの技を確実に決められる。

幻影は相手の腕を取り、背後で極めてダメージを与えるタイプの技。→Hと簡単なコマンドで使える。



空 旋 刀



いわゆる回転水平チョップ。攻撃判定が出るのはそれほど早くないが、判定は中級なので、やや離れた間合いから繰り出すといい。

リュウ・ハヤブサの強みは何とんでも投げ技とオフENSEIV・ホールドのダメージの高さだ。中段攻撃で相手の立ちガードやデフェンシブ・ホールドを誘い、いざとなったら投げ技を狙う。フットワークを生かした緩急自在の攻めを使いこなせば、このキャラクターの醍醐味が味わえるようになるだろう。

破妖薙ぎ蹴り



空旋刀からのコンビネーション。これも半定は中段で、コマンド受け付け時間が長いので、微妙にタイミングをずらして繰り出せるのが強みだ。



天草降臨

サターン版画面写真 を初公開!

●SNK●10月2日発売予定●価格未定●対戦格闘
●拡張RAMカートリッジ対応

特報!!
SPECIAL REPORT

アーケードから慣れ親しんでもらった人も多い、「サムライスピリッツ」の第4作、「天草降臨」が、ついにSS版で登場。今回はひとまず、細かいことは抜きにして、その移植のすばらしさを見てほしい。熱い死合が家でも楽しめるぜ!

完全移植プラスαで期待できる仕上りだ!

アーケード版と比較してみても、その動きは完璧だ。さらに、サターンならではのうれしいオプションも追加され、より一層プレイしやすくなった。まずは、ビジュアル的に変化のない所と、新しいオプションについて見ていこう。

写真左上に注意! システムによって、自分の入力したコマンドを知ることが可能になった!



▲キャラを決めてから行う、対極選択にレベル選択。これらの項目を決めていくことによって、同じキャラでも、まったく違うものを作ることができ、戦略も変わってくる。

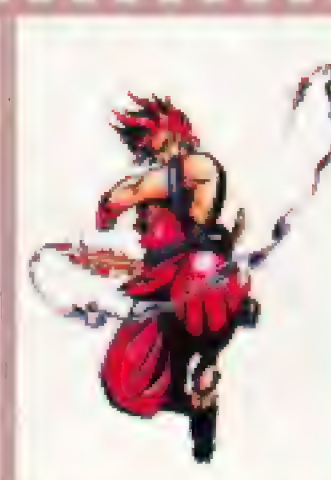
サターン版のオリジナルシステムも見逃すな

CONFIGURATION	
LEVEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GAME TIME	NORMAL INFINITY
VS MATCH POINT	00 10 11
VS CPU MATCH POINT	TIME: 00 10 11
CAPACITY	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
LIFE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
POW	NORMAL MAX
LANGUAGE	JAPANESE
PAD SET	PRESS & BUTTON
SS OPTION	PRESS & BUTTON
EXIT	

コンフィグやオプション画面も、ひとめでわかる仕上がりになっている。中でも、デモ画面のカットや、CPU、VSのマッチポイント変更は、わかりやすいナイスな作り

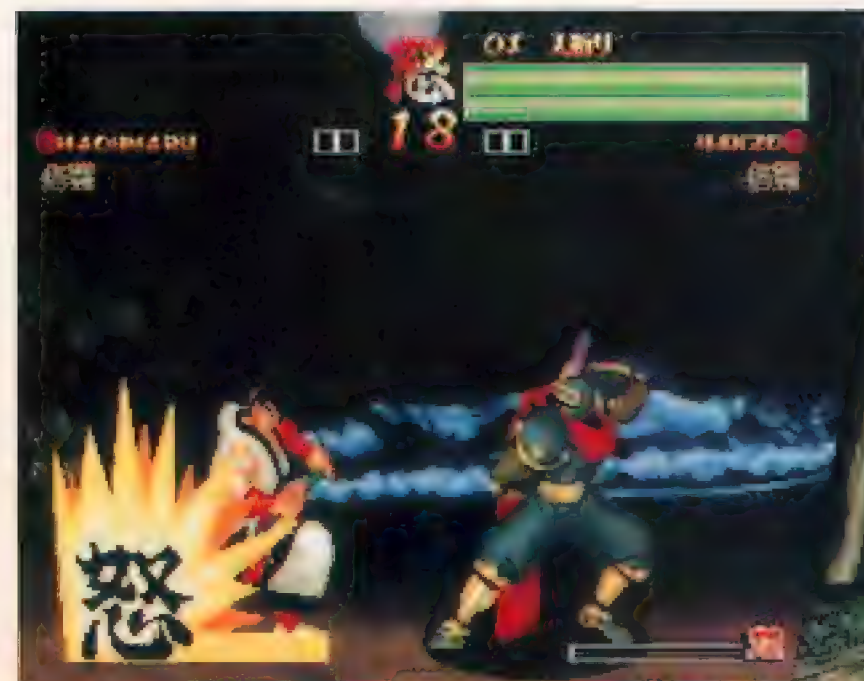
SS OPTION	
DEMO-CUT	ON OFF
SOUND-TEST	
BGM	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
VOICE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
DEFAULT	PRESS & BUTTON
PRESS START RETURN MENU	

17人の猛者たちが死合をするべく、ここ



熱き戦い、過激な必殺技は変わりなし!

「サムスピ」ならではの激しい斬り合いや、個性的で華麗な必殺技は健在。特に今回は新キャラも追加されたり、怒り爆発モードが導入されたため、前作よりも派手さに磨きがかかった。もちろん爽快感はSS版でも堪能できるゾ!



天草の持つ美しい宝玉は、相手と闘ったための武器。多種多様な利用方法に注目していきましょう。



相手と一戦を交える前のワンシーン。今作初登場のキャラもいれば、初代より復活したキャラもいる。不気味に描かれた魔法陣が気になるところ……

に集う!!





セガサターンも
サミーにおまかせ!

魔法少女

プリティ

初回限定

「恋も、魔法も、セガサターンも
サミーにおまかせキャンペーン」

1. 横山智佐が歌う
「サミーオリジナルCD」
(未発表曲3曲を収録)を同梱!
2. さらに応募特典として、
抽選でセル画をプレゼント!

～恐るべき身体測定! 核爆発5秒前!!～
マルチシナリオ・デジタルコミック

8月発売予定

希望小売価格 6,800円(税別)

©AIC/PIONEER LDC・テレビ東京・SOFTX・萬年社
©1997 NEC Interchannel Ltd.



期間中(6/20～8/31)に発売されるセガサターン用
新作ソフトとセガサターン本体を同時に購入すると、
もちろん店頭で「COOL PAD」がもらえます。
※一部対象外ソフトがあります。(詳しくは店頭で)
※賞品(COOL PAD)がなくなり次第、キャンペーン
終了とさせていただきます。

センチメンタルグラフィティ
ザ・ファインディ
開催!!

Sentimental
Graffiti
the Findey

なんと!「センチメンタルグラフィティ」のイベント開催が決定しました。
当日は声優によるトークショーや、オリジナルグッズの販売など盛りだくさん! みんなで来てね。

- 日 時/7月30日(水) AM10:00～PM5:00
- 場 所/ビッグサイト西館4ホール
- 入場料/1,000円(税込) オリジナルグッズ付き

★イベントお問い合わせ/東京(03)5675-1096

※会場スペースは十分に確保しましたが、混雑の際は入場制限させていただく場合があります。
※カメラ・ビデオ・テープレコーダー等の持ち込みは固くお断りします。

主催/NECインターチャネル
協賛/NECアベニュー・角川書店・
ツタダホビー・バンプレスト・
マーカス・ムービック・レックス
(アイウエオ順・敬称略)
協力/青二プロダクション・TBSラジオ



NECインターチャネル株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町1-2-5 和栗ハトヤビル3F
アミューズメントグループ ユーザーサポート受付
(03) 3293-7008 (月～金曜日:午後1時～6時)

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

DREAM ACCESS

読者投稿コーナー★ドリームアクセス

PERSONALITY

がすけつ



明日の7月26日は墨田川の花火を見に行ってくるザマス。あの人混みの中、偶然にも僕と接近遭遇しちゃった人がもしいたら、超レアグッズ、サタマガ落書き帳をプレゼント。先着一名。

ゲームる今週記

こんにちは、がすけつです。こないだスクーターでガス欠起こしてしまいました。がすけつがガス欠なんて……ブブッ、と少しだけ思いましたが、このような場合でも名に体の文字は使いません。はい、がすけつです。どうやら眠いみたいです。危険なのでとっとと1枚目のハガキ行こ。

すみ ません、がすけつさん。日曜日の暑い午後、あまりにヒマだったので、サタマガVol4に載っていた、がすけつさんとかなさんのプリクラの、がすけつさんのほうにだけ落書きしてしまいました。本当にすみませんでした。

(大阪府・ジムふりかけ)
アレかなあ、これで僕も教科書に載ってる偉い人たちと肩を並べられたってことなのかなあ。えへっ。

こっち のほうでは、冷やし中華にマヨネーズをかけて食べます。マジでウまいので一度やってみてください。

(福島県・COOL100%)
カレーとか、サッポロ一番しょうゆ味にマヨネーズを入れることはあるけど、仲間には変態って言われます。港湾労働者だった亡父の影響なんだけど……結構うまいよ。

以前 テレビを見ていたら、アメリカのパソコンゲーム会社の人々が日本のゲーム市場の調査という名目でゲームショップへ行っていた。そこで、その3人の調査員のうちのひとりが「大冒険」を手にとり、熱心に見ていたのだ。あの外人さん、そのときいったい何を思ったのだろうか……。

(埼玉県・かわうそ)
買って帰ったんでなければ「ふーん」てトコでしょう。

先日 リアルアーケードVFを、680円で購入。かねてよ

リスティック部の固さが不満だったVスティックに代わり大活躍!! アキラスペシャルや独歩頂膝を決めまくり、ついにアキラで十五段を取れたので「いい買い物をしたなあ」と思っていたのだが、後日ファイターズメガミックスを購入したところ、エスケープができない! 友人Aは「キーアサイン設定でガードのかわりにエスケープをつける」とかムチャ言い出すし……。ホリ電気さん、なんとかしてくれませんか?

(奈良県・兄貴命Ver2.1)
出たでしょ、Eボタン付き。という普通の答えは置いて、やっぱ念力で入力っすかね。曲がれ! とか、よける! とか。イヤだな。

和歌山 は「たわし」の生産量が日本一の県である。だからといって、人口の8割がたわし職人なわけではない。

(和歌山県・うの助)
生産できないものの生産量1位を勝手に語ってみる。神奈川県三浦市は、まぐろの生産量1位。秋田県秋田市は、秋田美人の生産量1位。東京都千代田区は、やんごと(略)。

とあ るゲームショップの、「この夏、期待の新作!」という紙に「スレイヤーズふっやる」と書かれていた。これを書いた人は「ふっやる」という単語になんの疑問も抱かなかったのだろうか?

(北海道・龍谷 響)
つうか、どこから転記したんだろうけど、それがどこのかが気になるなあ。霊界サターン新聞とかかなあ。やだなあ。恐いなあ。

一晚中 ぶっ通しでバーチャ2の対戦やって、神経が限界まですり減ってるときにテクノ聴いたら、マジでトリップしちゃった。(宮城県・KAZ丸)
とりあえずミーハーどころで電気グルーヴ、ケミカルブラザーズ、スクウェアプッシャーあたりを押さえておいて、裏でウバタマ、ヨージビオメハニカ、スズキツヨシのコンビあたりを攻めるのを、通称「節操なし」という。俺のことだけどな。

ゲーム ボーイポケットを買ったら、使用上の注意のところに「ズボンのポケットに入れないでください」と書いて

あった。ヘコー。

(東京都・イ中イ非)
活字にすると勢いがなくなりますな、最後のヘコー。ていうか尻ポケットに入れると液晶割れるし。違うポケットに入れときましょう。カンガルーとか、四次元ポケットとか。

ギャグ マンガの世界だけのものだと思って、いたパンの耳が、現在失業中の私の食生活を救うことになろうとは……。ちなみに一袋30円。これひとつで1日過ごせます。

(埼玉県・ELUNARGA)
ハガキ買ってないでなんか食え! いや、うれしいんだけどさ……。

がす けつ君と、かなんちゃんが、恋仲ではないと聞いて安心しました。ぜひ、私の妹をもらってください。もう余っちゃって余っちゃって。すると君は私の弟? 今から私を「兄貴」として仰ぎなさい。(神奈川県・阿曾アキヒロ)
なんだか勝手に決まってますな。まずは写真と履歴書、それからカラオケを唄っているところを録画したビデオテープを送ってきなさい。

今週のセガの格闘コママンガ!!



人格が変わるのはともかくとして(?)、肌の色が変わる原理を知りたいなあ。

◎ 福岡県・EVRDAGEM



だーいじょーぶクヨクヨーすんなー。ファンピーですか。声が出ません。カラオケ。

◎ 宮城県・KAZ丸



結城さんも色々大変ですな。アキラ、頑張れ! 頼む! 頑張れ、頑張ってくれ!

◎ 東京都・瀕死之鯉

SEGA SATURN USER'S CONFERENCE'97

サターンおよびサターンを取り巻く環境についての意見を、広く取り扱うコーナーです。

オマケのプレミア……

長崎県・鶏幸龍

毎号完成度が上がっている「ゲームウェア」シリーズ。これまでもなぜかスナリとは買えない状況が続いていたのだが、今回は特に手に入りにくくなってしまった。本当にゲームウェアシリーズが好きな、いちファンの私としては、Vol.5に封入される、オマケのサクラ大戦カード目当てのファンに買われることが大変迷惑なのだ。ゲーム情報としてディスク内になんらかのデータが入るという形なら納得できるが、もしサクラカードのみが目当てなのであれば、そういう人たちは本当にゲームウェア本編をプレイしてくれるのか。ソフトを買いカードを取って未使用のソフトだけ売りにいくのではないかと憶測してしまう。今回のサクラカード封入を聞いて、買いにくくなってしまうと本当に落胆した。メーカーは「プレミア性ではなく、ゲームそのもの」のファンがいちばん迷惑する、プレミア性の強調をするのはやめてほしい。ましてや今回のケースは、ソフトとオマケにさほど関連もないのだからなおさらのこと。今後は一考を願いたい。

マルコンについて

京都府・SHIGE

レースゲームにマルコンが対応しているのは良いものの、方向キーの微妙な操作が難しい！ という意見をよく耳にする。そこで、ひとつの提案。まず、マルコンの方向キーを

真下に倒す。そこから円周上をスライドさせるように左右に動かせば、意外とスムーズかつなめらかにハンドルが切れる！ ただし、きれいに真下に倒すには、若干の慣れが必要ですが。実用性があるかどうかは個人差があって意見も分かれるだろうけど、気軽なドライブ感覚を楽しみたいならオススメの方法です。

サターンベシックに希望！

兵庫県・がんばれゲームギア

ゲームギアのソフトが出なくなって久しい。魔導物語（RPG初心者にはありがたかったなあ）のころを知っている私には寂しい話だ。パッと出してチョコチョコと遊べる携帯の市場から、セガは手を引いてしまうつもりなんだろうか。オリジナルでコケるのが恐かったら、「エアーズアドベンチャー」のSD外伝とか、バイパズの2D版とか、ってそれはレイアースとバーチャでやったか……まあ、やり方はいくらでもあると思う。それでもだめなら、いっそサターンベシックの別売りオプションで、キッズギアのソフトを我々に作らせてはくれないだろうか？ 機能の縮小はしかたない。というより、そのほうがありがたい。いきなり3Dなんて、プログラミング初心者の私には難しいし。小さいモニターで手軽に遊べる、簡単なゲームから始めさせてもらえませんか？ カートリッジなんだからできるはず。ハードの問題で無理なんでは。それよりも、サターンだからって「3D

を使わなければいけない」なんてことはないんだから、普通にサターンで簡単なプログラムから初めてみてはどう？ 携帯できないけど。

アーケードにパッドを！

神奈川県・小宮重喜

俺のアーケード歴は、行く頻度は別としても、もう10年以上になる。だが、いまだにレバーが、パッドと比べて自在に操れていない。そこで希望。アーケード筐体に、コントロールパッドの端子を作してほしい。そして、それ専用のパッドも同時に制作してほしい。こうすることで、今まで「ゲーセンのレバーは小刻みな動きが難しく、すぐやられる」と考えていた人間がゲーセンに出向くようになって、レバーの消耗が遅くなり、寿命が伸びる。レバーの苦手な人は、技を出そうとして、台が揺れるほどの操りかたをするからだ。あの操作はレバーに相当な負担がかかっているハズ。そんな人は、パッドでプレイすれば、レバーは痛まない。この制度が採用されれば、今後のアーケード業界は大きく変わると思う。スティックに慣れた人なら、そのままレバーでプレイすればいいことだし。求む、賛成、反対意見。

専用パッドを作らなくても、コンシューマのものをそのまま流用できるか、あるいは繋げられるように、アダプターを発売するのもいいかもしれない。やっぱり、ふだん使ってるものがいちばん馴染むしね。ちょっといいかもしれないなあ。

今週の 国際派

台湾・林上奇



おおお、なんてこった。まあ記念にはなるだろうけど、確かに使えないな。ゴメン！

良ゲー 発掘連絡協議会

銀河英雄伝説

神奈川県・川崎中央

オープニングで、本家OVAスタッフ監修の「アムリッツァ会議」を超美麗なCGで表現、本編のアニメもすべてOVAと同じ。アニメでは、イゼルローンを破壊することはできなかったが、ゲームでは破壊可能になっており、キルヒアイスに殺さずにエンディングを迎えることもできるようになった。参謀も有名どころはすべて押さえてあり、ほぼアニメと同じ配列にできる。しかも、BGMはワーグナー（変更可）。エンディングにキャラクターボイスが入っていない点が不評だったが、新作カットであることを考えれば、逆に映画的な演出であるとも言え、個人的には気に入っている。敵も「おとり作戦」や、こちらの陣形を突破してきたりと多彩な先方をとるので、マンネリ化せず戦闘の多さも気にならないなど、かなりの秀作に仕上がっていると思う。

毛筆相談所

ほとぼしる愛を毛筆で思うままに表現し、その結晶を讃えあう、世にも奇妙なコーナー、毛筆相談所。人気爆発とまではいかないものの、その投稿量は日に日に増えており、愛を溢れさせている人は意外と多いものなんだな、なんつってファミレスでコーヒーすすりながら所長の私は思うわけだ。今後もこの調子でどんどん送ってくれい。頼むでえ〜。さて今回のキャラクターは、アンジェリークからビクトール、ゲームキャラじゃないけど「サクラ大戦2」がんばってくださいレッドカンパニー総帥広井王子氏（似てる）、で最後は流れてしまったスーパーソニック人。危険ですね、危険ですよ。ええ。でも愛があるからいいんです。



○兵庫県・金本九十九



サクラ大戦天外魔境
広井王子 RED

○東京都・イ中イ非



○東京都・クレイジーじい

御利益のほどは…??

がすけつ神社

アーイ、神主のがすけつです。最近、読者さんの中に、苦労してる人が多いんだよね。忙しいのはいいいことなんだけど、それでゲームやる暇もないなんて、がすけつ思わず応援したくなっちゃう。てなところから始まって、苦労している人を元気づけるコーナーを作ろうと。それを励

みに頑張ってくれと。時を同じくしてこんなハガキもきたことだし。

●毎年受験生のみなさんはゲームができなくて困っておられる。私も来年高校受験ですし。そんなわけで、受験生のみなさんの叫びを載せてくれるコーナーを希望します。

(三重県・泉姫)

というわけ。ゲームができなくて困ってるのは受験生だけじゃないから、もちよと間口を広げて、悩みごと相談も受け付けちゃうのさ。

●期末テストのために、約2週間サターンとソフトを封印しました。ちょうど「ソニック ジャム」発売の翌日がテストで、ソニックがやりたくてたまらなかったけど……。次のテストではノイローゼになって死んでしまうな。(新潟県・ケイチュケ)

はい、勝手に死なないように。テストでいい点取って、親御さんにソフト買ってもらえるように、がすけつがお祈りしとくから頑張ってください！

●私は受験生で、ゲームをするのを

である。アープ兄弟、ビリー・ザ・キッド、ドク・ホリデー、ヒコック、レズリなどの有名どころが出演。彼らと仲間になったり、戦ったりすることもできるぞ。戦闘シーンではバーチャガンも使用可。

実写版水戸黄門

東京都・夢月聖良

おなじみ御老公の一行が、諸国を旅して各地の問題を解決していくゲーム。八兵衛オススめのグルメスポット紹介や、入浴シーンを交えた温泉宿案内なども織りまぜてあり、データベースとしても活用できる。大岡越前放映期間の、黄門様閑散期に制作。スペシャル版には「素顔の黄門様」というマニアにはたまらない私生活ムービーつき。

上にして、横向きに寝ます。このとき顔は完全に横を向けていること。この体勢でしばらく待っていると、つまっている鼻水が逆サイド（下側）のほうに流れてきますので、このタイミングで思いきり鼻をすすり、鼻水を強制的に喉まで持ってきます。タイミングが遅れると、そのまま逆の鼻がつまってしまうので注意してください。無事に鼻水を喉までサルベージできたら、あとはティッシュに吐いて捨てるだけ。文章にするとなんとなく汚いですが、寝苦しい夜を攻略するため、また会議や商談、面接など大事なことに臨む前に、ぜひ一度お試しください。

企画屋バーチャン

バーチャガンマン

北海道・田中 無六斎

舞台は1875から1895年のアメリカ西部。主人公はガンマンとなり、西部を渡り歩く。列車強盗、決闘、賞金稼ぎなどの通常イベント、OK牧場の決斗、シカゴの爆弾騒動、アパラチアのマッコイ一家などの歴史イベントが満載。死んだ後、または、1895年まで生き抜いたときに、プレイヤーがどういう立場にいるのがエンディングとして流れる。マフィアのボス、酒場の親爺、連邦保安官そして名もなきガンマンなど様々

素敵な攻略法♡

鼻づまり攻略法

徳島県・石井あやか

風邪、鼻炎などで鼻がつまって寝苦しい思いをしたことはありませんか？ 特に私のような慢性鼻炎だと、時折鼻孔に割り箸でも突っ込んで、そのまま自決したくなることもしばしば。しかし、決して早まってははいけません。市販品で鼻づまりを治す点鼻薬もありますが、そんなものを使わなくてもスッキリ治す攻略法を伝授。耳鼻科の先生から教わったものなので、効果も保証付きです。

まず、つまっているほうの鼻を

●サタマガ次週の表紙はリアルサウンドに決定しているらしい。(秋田県・三浦栄悦) ●ワープの最新作「F1」とは、どうやらTVの中で長髪で体格のいい、どっかで見た人が育つ「がんばれフロポン君1号」のことらしい。(大阪府・GUY神) ●ワープのリアルサウンド第二弾は、業界初の医薬品指定、薬局専売ソフト「風邪のタブレット」に決定。(東京都・夢月聖良) ワープネタ3連発……。●セガ・アトラス、プリクラ、スタクラの次は、自分の顔の飴が作れる「金太郎飴倶楽部」を企画中らしい。(茨城県・広末5)

我慢しています。でも、欲しいソフトはいっぱいあるので、ついつい買ってしまう。やりたくてたまらないけど、春までの我慢です。全国の受験でゲームができない人と共に応援してください。(香川県・桜)

黒澤のコスプレして、応援の踊りを踊ろう。どんだけご利益があるかはわからないけど……ガンバレっ！

comic d・A



「天と地と」とかどうっすか。花組以外の帝撃フルメンバーを総動員しても難しい？



ウソだよへん。デジタルモンスターを送っても、ネタがしおしおなら載りませへん。



あるかも。パイパーズベブシカップの優勝賞品はスケボーだったしね、明石家くん。



◎香川県・凍峰蒼威

◎つちのこ太郎

◎福岡県・Shiiflyyo



ダンジョン&ドラゴンのイラスト。メジャーマイナーな感じは否めないけれど、ここミュージアムではタイトルよりも実力がモノをいう。というわけで、構図や白黒のバランスもよく、トーンも使っていないこのイラストにベスト1進呈！ ソフト届くの待ってね！

今週のベスト1

○ 兵庫県・礼



○ 茨城県・東雲

ソーリス。だけかと思ったら、ラリーもいました。あ、写真まだ送ってないや……。



○ 中田和宏

サイバードールも珍しいネタだな。こういう硬派なの、みんなもっと送ってよ！



○ 広島県・石田 尚



○ 愛知県・ユウ

ちょっと背景が寂しいんだけど、なんとなく雰囲気にひかれて掲載しちゃいました。そういえば、まだプレイしたことないな、エーベルージュ。

相変わらずシンプルながらもハイセンスなイラストですがすけつのハートをキャッチして離しませんな、ユウさんは。というわけで今回はアゼル。

DREAM MUSEUM

今週もミュージアムの時間がやってまいりました。シルエットミラージュ、センチメンタル・グラフィティの特集用イラストは継続して募集中。で、今回はサクラ大戦2を募集しちゃうぞ。そのうち続報の予定なので、それに間に合うよう、お盆前には送ってくれ！



○ 徳島県・涼風 琳

お久しぶりです。いっつも気合い入りまくりで、倒れやしないかと心配してます。

今週の がすけつ賞 ワールド

だいたい、がすけつ賞に選ばれて、なんかいいことはあるんだろうか？ 審査員特別賞みたいなものだけど、副賞ないなあ(笑)。うれしいうって言ってくると僕もうれしいんだけど。で、今回は3作品。グラスレイ君以外の2人はインパクト勝負って感じがしますが、そういう遊び心が僕は大好きなのです。で、さらにちょっとした愛があれば……。



○ 埼玉県

グラスレイ



○ 大阪府

いき☆

鉛筆描きは



○ 東京都

ホウエア

PROGRAM INFORMATION

ハーイ、今週はこれでおしまい。さっそくポイントゲッターの紹介をするぞ。埼玉県・ELUNARGA、東京都・瀕死之鯉、兵庫県・がんばれゲームギア、東京都・イ中イ非、三重県・泉姫、徳島県・石井あやか、福岡県・ShiftyYo、徳島県・涼風琳、愛知県・ユウ、東京都・ホウエア（敬称略）、以上の10名様に。

ドリームアクセスでは、文章、イラストを問わず、特に良かったハガキに、がすけつ&かなちゃんから

ポイントが贈られます。1ポイントで男爵位+DA華族認定証、5ポイントで子爵位+がすけつ&東かな直筆サイン色紙、10ポイントで伯爵位+東かな直筆ホワイトテレカ、15ポイントで侯爵位+サターンソフト、20ポイントで公爵位+ソフトを含むサターン周辺機器をいずれかひとつプレゼント。また、MUSEUMでベスト1を獲得した方には、ポイントとは別に好きなソフトが1本プレゼントされます。イラ

スト投稿の際には、裏面に欲しいソフトを必ず書いておいてね。

最後に投稿上の注意。文章、イラストともに、投稿には必ずハガキサイズの紙を使用してください。筆記及び画材には、鉛筆以外の黒インクのものを使用のこと。カラーのものは掲載できないので注意してください。また、スクリーントーンなどを使う場合には、はがれないように注意すること。必ず守ってくださいね。ではまた来週！ グワシ！



ハガキのあて先は

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン
「D・A」 それぞれの係まで！

4コマDXシリーズ新登場!! ポケットモンスター4コマDX

デラックス

ゲームボーイの大ヒットソフト「ポケットモンスター」を業界一番乗りで4コマコミックス化!豪華執筆陣の手によるポケモンワールドに超期待!!

豪華執筆陣 ★山吹ショウマ★中村里美★きりえれいこ★路みちる★山本まるみ★市川和彦★成田美穂★甲斐士★ろひたけ★KAINA★寺川枝里子★藤沢えいる★すずや那智★忍豚★安藤誠

本体価格728円 A5判・136ページ

大好評
発売中!!

ポケットモンスター



表紙イラスト 杉森建

4コマDXシリーズ第2弾好評発売中!

にとうしんでん4コマDX

デラックス

本体価格728円 A5判・136ページ

大人気好評発売中のプレイステーションソフト「にとうしんでん」を4コマコミック化。対戦格闘アクションゲーム「闘神伝」シリーズをディフォルメしたコミカルな世界を豪華執筆陣が楽しく描き下ろしています。

豪華執筆陣 ★中村里美★成田美穂★路みちる★KAINA★山本まるみ★すずや那智★藤沢えいる 他多数

好評発売中

Super Game Anthology Comic Series



闘神伝

アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る! 本体価格854円 A5判・200ページ



スーパーリアル麻雀PV

パラダイス~オールスター4人打ち
アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで大活躍! 真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載!

本体価格951円 A5判・240ページ



闘神伝2

アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。

本体価格951円 A5判・240ページ



豪血寺一族2

ちょっとだけ最強伝説
アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「豪血寺一族2~ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

本体価格951円 A5判・208ページ



ヴァンパイアハンター

Darkstalkers' Revenge
アンソロジーコミック

アーケード・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!

本体価格1,068円 A5判・224ページ

SOFT
BANK

ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局: Tel. 03-5642-8100・8101 (表示価格は税別)

●お近くの書店でお求め、ご注文下さい ●コレクト便 (商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします) ●ご注文の確約に直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1回1,000円以下はご利用できません。●注: 一部製造不可能地域がございます。小社発行の集約書は発行できませんのでご注意ください ●ご不明な点、小社販売部へ電話かインターネットでお問い合わせ下さい。▼http://www.softbank.co.jp/sbnet/sales/

SEGA PRESS

PRESENTED BY

SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種サービスの最新内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。毎週バラエティに富んだ情報が満載だ！

Vol.42

夏も「サクラ」は全開！ 2つのニューグッズをゲットせよ!!

「サクラ大戦」もいよいよ待望の続編が発表され、またまた「サクラ旋風」が吹き荒れそうな昨今。この夏を熱くする、2つのアイテムが登場だ！ そのイチ押し情報を、お届けするぞ。「おかげさまで「サクラ大戦2」の制作発表会を開催するに至り、大盛況だった“歌謡ショウ～愛ゆえに～”や、オリジナルアニメーションビデオの「～桜花絢爛～」発売など、これからもますます盛り上がります。グッズも、今回紹介するドラマCD、枕の他、これからはなんとカードダスも発売されます。絵柄の何点かは、発売中のトレーディングコレクションにはないものです。全部集めれば44種類にもなります。サクラファンの皆さん、期待してください（セガ）」。

New Item 1 セガから特大抱き枕発売！



「サクラ大戦 等身大枕」
価格：5,800円（税別）。全国
のアニメイトショップにて発売中。

New Item 2 ドラマCD第1弾「夏公演～愛ゆえに～」

歌謡ショウも大盛況のうちに幕を閉じたけど、帝国華撃団の表の姿、歌劇団としての活躍もファンなら見逃せないね。銀座の華、大帝国劇場で、花組が春夏秋冬に公演した4つの演目。その第1弾がコレだ。フランス軍人マリアと街娘のさくらが演じる激動の愛は要チェックだ！



● BVCH-741 ● 3059円

フカザワ提供 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見られないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOY テレフォン

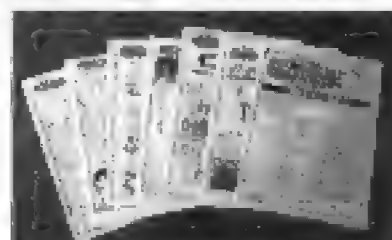
毎週その時々最新の情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。7月第4週は「エヴァ」開発チーム。8月第1週はCSプロモーション部竹崎、第2週は「エヴァ」開発チームが、サターン最新情報をお届けだ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他では見られない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

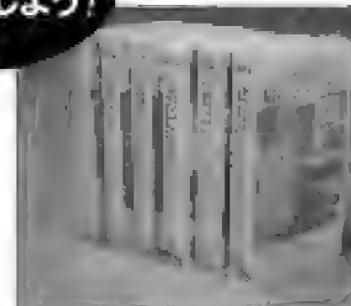
毎月8日内容更新 最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5950-7790 大阪 06-948-0606



夏休みスペシャル号は、新コーナーが続々登場！ 夏休みスペシャル企画や最新情報が満載だ!! (夏休みスペシャル号は、7月19日～9月8日まで。9月号は、9月9日からスタート!)

近くのお店でチェックしよう! → セガビデオマガジン



セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎月最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評

毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局（動画などもあるぞ）。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806（平日9:00～19:00 土9:00～17:00 / 日・祝・祭日を除く）

フラッシュセガサターン



Vol.18収録タイトル（7月～）

- ＜プレイ可＞
- AZEL バンツァードラグーン RPG
- BULK SLASH
- サンダーフォースV
- 冒険活劇モノモノ
- ＜ムービー＞
- ファイターズヒストリーダイナマイト
- バイオハザード
- ととききメモリアル ドラマシリーズVol.1
- プリンセスクラウン
- ＜オートデモ＞
- ラストブロンクス
- リアルサウンド

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札幌 011-842-8181	広島 082-292-8181
仙台 022-285-8181	博多 092-521-8181
東京 03-3743-8181	お楽しみダイヤル
名古屋 052-704-8181	03-5380-8600(東京のみ)
大阪 06-333-8181	

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

セガインターネットホームページ <http://www.sega.co.jp>
ゲームバスターズ <http://www.busters.or.jp/>



なんでも
聞いてね!

SEGA PRESS (仮称) Q&A ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が贈るオフィシャル
コーナー。セガに関するみんなの質問も、セ
ガのスタッフが直接バッチリ答えちゃうぞ。
聞きたいことはハガキに書いて送ってね!

●早速ですが、「デジタルダンスミックス」が発売されてから半年経っていますよね。そこで次回作がいつ発売されるのか教えてほしいのです。「デジタルダンスミックス」のようなソフトは、3~4ヵ月に1本くらいの割合で出してほしいです。また、今後の登場予定アーティストなどの情報も、早くから提示する必要があると思います。このようなソフトは、サターンの多数派ユーザーが喜ぶようなソフトではないと思いますが、少数派ユーザーも大切に育ててほしいもの、と思う今日このごろです。(東京都:原田邦彦)

セガ■確かに原田さんのおっしゃるとおりです。ただし、少し言い訳をさせていただきますと、このような今までのゲームとは違う新しいタイプのソフトを発売する場合、やはりビッグなタレントを起用したいのですが、ビッグなタレントを起用すると、契約を含めた調整に時間がかかってしまうのです(多分皆さんが予想されている時間よりも、かなり多くかかってしまいます)。また、「デジタルダンスミックス Vol.1 ~安室奈美恵」のダンスシーンで使用しているポリ

ゴン技術は、TVゲームでは最先端の技術を使用しているため、ちょっとやさっとで完成するものではないのです。そのため、「デジタルダンスミックス」の1作目から次回作の発表までのあいだが開いてしまっています(ライセンス元からOKが出てから開発を始めるため、余計に時間がかかってしまいます)。原田さんのように、「デジタルダンスミックス」を応援してくれているユーザーの皆さんには本当に申し訳ないです。次回作には、皆さんに納得してもらえそうなビッグなタレントを起用したいと考えていますので、もうしばらくお待ちください。

また、『セガサターンマガジン』の今週号にも紹介されていますが、森高千里さんの「渡良瀬橋/ララサンシャイン」が9月に発売されます。「デジタルダンスミックス」シリーズではありませんが、こちらにも期待してくださいね。

●「シャイニングフォース」シリーズを移植してください。めちゃくちゃ好きなんです。世界観も好きだけど、隠しキャラがいい味だしてるのが◎。

メガドライブのゲームでは一番

よかったと思うし、全ハード中でも上位、シミュレーションゲームの中では2番目にランキングするほど、自分ではよいゲームだと思っています。「II」はそのまま、「I」はちょっとだけ操作性をアップさせて、「外伝」シリーズはイベントを増やしてくれりゃ最高です。ぜひ!! ちなみに一番好きなキャラはヨーグルトで、2番目に好きなキャラは「II」の女格闘家(名前は忘れました)です。

(愛媛県:伊勢谷ケン)

セガ■「シャイニングフォース」シリーズはSEGA AGESシリーズでの移植希望も高く、移植・新作を含め、かなり高い支持をいただいています。「シャイニングフォース」シリーズは'92年3月に、メガドライブで1作目の「シャイニング・フォース 神々の遺産」が発売され、そのストーリー性や、ゲームとしての完成度の高さなどで絶大な支持を得ました。'93年には「シャイニング・フォースII~古えの封印~」が発売。人気を決定的なものとなりました。

これほどまでに人気のあるタイトルなので、もちろんサターン版でも検討しています。出るか出な

いかは皆さんの声ひとつ。ぜひみなさんの応援をお待ちしています。

ちなみに「II」の女格闘家とは、マスターモンのシーラのことでないでしょうか。

●SEGA AGES「ファンタシースター」移植決定おめでとうございます。「I」「II」「III」「千年紀」と全作品収録とのことですが、ひとつだけ要望があるのです。「時の継承者 ファンタシースターIII」には、セーブ箇所が2つしか(たったの2つ!)ありません。シナリオの分岐を考えると、全シナリオを楽しむときに問題になるかと存じます。7つくらいはセーブできるようにしてほしい。これは、全ユーザーを代表しての私の願いです。よろしくお願いします。

(兵庫県:井上弘樹)

セガ■まだ内容について紹介できる段階ではありませんが、みなさまのご意見はかならず開発に届け、なるべく希望に沿えるよう頑張ります。今後も、SEGA AGESシリーズに対しての、皆様のご意見やご希望をお待ちしております。

セガ広報日誌

毎週頑張ってます。それでは今週の広報日誌です。



竹ちゃん

あの激動の米国出張から早や2週間。ホント、「光陰矢のごとし」ですね。

『ロストワールド』を初日に観に行った。いつも愛用しているシネコンの映画館は、かつて見たこともない活況を呈しており、チケットを買うまで30分以上並ぶことになった。映画を観に行って、こんな状況だったのは久しぶりで、映画大好きな僕は「よっしゃあ!!」と、ガッツポーズ。映画が盛り上がるのは嬉しい。で、思い出したのが「VF2」発売前夜の秋葉原。あの盛り上がりには感動した。もう一発、あれ以上に当てたいな!!



デストラーDE平野

今年の夏はキビシイ。早くも夏負けしつつある。名前負けか? (^_^);

真夏の暑さ。じっとしていても溢れ出す汗ってのは不快である。が、能動的に汗だくなるのは爽快感があってヨロシイ。浜辺でバーベキューとか、体育会系の夏合宿とか、人それぞれのアプローチはあるだろうが、おおむね共感できる心地よさであろう。

さて、そんな気持ちのよいゲームが、いよいよ来週発売だ。皆さんお待ちかねの「ラストブロンクス」だ。涼しいお部屋でアイス食べながらなんて、軟弱なプレイはダメだゾ!!



ハニー花谷

いやあ〜暑い。海に行きたい……。ビール飲みたい……。

ど〜も〜。というわけで、先日、某ゲーム雑誌で「ラストブロンクス」のコスプレ攻略企画なるものがあって、小生が立ち会いに行っていました。結構本格的で、「ラストブロンクス」のVシネマで使用したそれぞれのキャラクターの衣装を用意して、リサや黒澤などに扮し、実物で攻略する企画でした。今回レッドアイを地でゆく、某セガ社員W君の大活躍のおかげで、スタジオ内大ウケ・大爆笑。サタマガさんもこんな企画どうですか?

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報などを大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) 5F「セガサターンマガジン」編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他 みんなのハガキを待ってるぞ!

セガプレス
プレゼント

今回はコレ!



今週のプレゼントは、「バーチャファイター3」キャラクターの絵柄が印刷されたフロッピーディスクラベル。5名様へのプレゼントだ。

OTAKUとは何か?

それは、既存のバラダイムに縛られることなく、
生まれたままの心で、世界と人生を謳歌できる者のことであろう……。

●岡田斗司夫 ●唐沢俊一 ●眠田直 共著



OTAKU AMIGOS! オタクアミーゴス!

岡田斗司夫・唐沢俊一・眠田直 著

オタク界きっての生え抜き3人衆が繰り広げる熱いトークが
1冊の本になった!! トンデモ作品に新たな光を当て、
楽しいリサイクルの名のもとに、
バラダイムシフトを目論む危ない鼎談の数々。
さあ、君もアミーゴスの扉を叩け!!

オマケ豪華ゲスト

伊藤伸平(漫画家)

立川談之助(落語家)

開田裕治(イラストレーター)

寺島令子(漫画家)

ソルボンヌK子(漫画家)

中野貴雄(映画監督)

竹熊健太郎(漫画評論家)

山本弘(SF作家・と学会会長)

B6判・176ページ 本体価格1,300円

好評発売中



ダンジョン 狂騒曲

坂田靖子 著・画

B6判・192ページ
本体価格971円

「スーパー64」で好評連載のコラムが単行本になりました。書き下ろしのコミックなど、読んで見て楽しめる、ゲームフリークのマンガ家が放つ初のコラム集です。



ゲームマシンは デージーデージー の歌をうたうか

小野不由美 著
水玉螢之丞 画

B6判・240ページ
本体価格971円

「Theスーパーファミコン」好評連載の書籍化! 東京異聞や十二国記などで知られる小説家の小野不由美さんが、古今東西のゲームについて語ります。水玉螢之丞さんのイラストとあわせてご堪能ください。

**SOFT
BANK**

ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局: Tel. 03-5642-8100・8101 (表示価格は税別)

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便(商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします)でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1回1,000円以下はご利用できません。●注:一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意ください ●ご不明な点は、小社販売局へ電話かインターネットでお問い合わせ下さい。▼<http://www.softbank.co.jp/sbnet/sales/>



全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年7月18日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.29の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データ
バンクの
見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「—」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「—」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.196の「新作ソフト発売スケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
1994年11月発売ソフト								
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0351	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト (サン電子)	7800	ADV	8.0586	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.563	—	
4	22日	麻雀情空・天竺	EAV	5800	TAB	5.553	—	
5	22日	TAMA	タイムワナー インタラクティブ	5800	ACT	5.1638	—	
1994年12月発売ソフト								
6	2日	真説・夢見館 翼の翼に誰かが...	セガ	7800	ADV	6.3107	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.3809	—	ハンドル
8	9日	クロックワークナイト〜ベリル・チョコの冒険・上巻〜	セガ	4800	ACT	7.3663	—	
1995年1月発売ソフト								
9	20日	ピクトリーゴール	セガ	5800	SPT	7.7584	7.0	マルチ
10	27日	GOTHA 〜イスマイリア戦役〜	セガ	6800	SLG	6.1622	5.66	
1995年2月発売ソフト								
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スターに挑戦〜	セガ	8800	SPT	8.3956	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.5816	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト (サン電子)	6800	PUZ	7.511	5.66	マウス
14	24日	アイドル選手スーパースペシャル Special	ジャレコ	6900	TAB	7.3712	7.33	18推
1995年3月発売ソフト								
15	3日	ボボイットとへべれけ	サンソフト (サン電子)	6000	PUZ	5.317	5.0	
16	10日	パンファードラグーン	セガ	6800	SHT	8.77	8.66	アナログ
17	10日	麻雀激流島	アスキー	6800	TAB	5.3333	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	5800	SHT	5.1543	5.33	
19	25日	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	光栄	8800	ETC	6.6666	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2 〜伝説のハスラー〜	データイースト	6800	TAB	7.5504	5.33	
1995年4月発売ソフト								
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	5.6178	5.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 〜命がけの旗〜	光栄	8800	ETC	6.75	5.33	
23	1日	EMIT Vol.3 〜私にさよならを〜	光栄	8800	ETC	6.1428	5.33	
24	14日	伝本将棋	アスキー	7800	TAB	6.9019	6.66	
25	28日	アイトン・セパルカトル〜Message for the Future〜	セガ	8800	ETC	8.0263	5.0	
26	28日	三國志IV	光栄	14800	SLG	7.7942	6.33	
27	28日	ヴァーチャルバイドライド	セガ	5800	A-RPG	7.17	7.33	
28	28日	博水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.2657	5.33	
1995年5月発売ソフト								
29	19日	極上ノロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2484	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PV	セガ	8800	TAB	8.56	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1485	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5497	4.66	ハンドル
1995年6月発売ソフト								
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1152	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト (サン電子)	8900	TAB	6.819	7.33	マウス
35	16日	〜制服伝説〜 プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.5045	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール〜ラストグラティエーターズ〜	K&Z E	5800	PIN	8.7544	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード〜奇稲田峰録伝〜	セガ	5800	RPG	7.4863	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.0803	5.0	18推
1995年7月発売ソフト								
39	7日	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	ゼネラル・エンタテインメント	4800	PUZ	6.3513	5.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.1956	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.6972	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.2404	3.33	マウス
43	21日	リグロードサーガ	セガ	5800	RPG	7.5156	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.2748	5.0	
45	21日	熱血闘子	テクノソフト	5800	ACT	3.8576	4.66	
46	28日	ゆみみくすすREMIX	ゲームアーツ	5800	ADV	8.4616	7.0	マウス
47	28日	Dの寅車	アクレインジャパン	8800	ADV	7.7318	8.0	②
48	28日	クロックワークナイト〜ベリル・チョコの大冒険・下巻〜	セガ	4800	ACT	7.5438	5.0	
49	28日	THE 野球拳スペシャル〜今夜は12回戦〜	ソシエッタ代官山	6800	ETC	6.4473	5.66	X
50	28日	実況バブルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3435	7.0	
1995年8月発売ソフト								
51	4日	Race Drivin'	タイムワナー インタラクティブ	5800	RAC	6.098	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀激流島〜麻雀伝説 セクリーアイドル編〜	マイクロネット	6800	TAB	2.4285	4.0	18推
53	11日	卒業 II ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1242	7.0	18推

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
54	11日	ウイングボストEX	光栄	6800	SLG	7.4818	8.66	マウス
55	11日	水滸漢記	データイースト	5800	ACT	7.2072	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オンフィルム	カプコン	5800	ACT	7.0178	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6427	5.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A-RPG	5.6	5.0	
59	11日	学校のコワイウわさ 花子さんがきたり	カプコン	4980	ETC	4.7941	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスクパブリッシャー	7800	TAB	6.5502	5.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A-RPG	9.0256	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク/サムシンググッド	6800	TAB	6.5535	5.66	
63	25日	ファイブプロ野球 プレイイングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.3593	5.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.8666	5.33	
1995年9月発売ソフト								
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2307	5.0	
66	14日	レイヤー・セクション	タイトー	5800	SHT	9.1394	8.66	
67	15日	将棋まつり	セガ	9200	TAB	8.0987	5.66	
68	22日	ワールドアドバンス大戦略〜国境の戦線〜	セガ	7800	SLG	9.004	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.4956	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.1147	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	簡易社/BMGビクター	5800	PUZ	5.2352	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天雨記	光栄	9800	SLG	7.7207	7.33	
73	29日	アイドル選手スーパースペシャル Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.3631	7.0	X
74	29日	メタルファイター②MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	6.3493	5.66	
75	29日	出たなツインビーサーガ〜 DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.3702	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.4859	7.0	
77	29日	宝蔵ハンター ライム Perfect Collection	アスキー	8800	ETC	7.9658	5.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.36	6.33	
79	29日	コールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.1912	7.0	
80	29日	永遠老人	コナミ	5300	TAB	6.6708	5.66	マウス
81	29日	天龍地虎 龍虎伝説くろく CD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア (アローマ)	7800	ETC	6.3818	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ〜華麗なる戦線〜	セガ	5800	SHT	6.5682	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE I 〜悪夢の序章〜	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.7777	5.0	18推、マウス
84	29日	魔法の道士 ばえばえボエミ	イマジニア	7800	TAB	4.2333	5.33	18推
1995年10月発売ソフト								
85	13日	バーチャファイター05ザ・ロード・トゥ・ザ・ファイナル	セガ	1280	ETC	7.6698	—	
86	13日	ストリートファイター05ザ・ロード・トゥ・ザ・ファイナル	セガ	1280	ETC	7.9263	—	
87	13日	ゲームの達人 THE 上海	サンソフト (サン電子)	6800	PUZ	6.1785	5.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	8.355	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.5974	7.0	
90	20日	サンダーstorm&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5217	5.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀/時空の迷宮の謎の謎の謎	ソネット・コンピュータエンタテインメント	6800	TAB	7.0	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	9.007	5.0	
93	27日	ぶよぶよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6685	7.0	
94	27日	セガインターナショナルバトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.4468	5.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.2307	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	6.0416	6.33	マルチ
97	27日	バングオンGP95	セガ	5800	RAC	6.6666	5.0	ハンドル
98	27日	結城前夜 (限定販売)	小学館プロダクション	2000	ETC	3.7802	—	
99	27日	「占部物語」そのI	CRI	5800	ETC	5.6315	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.9411	5.33	18推、マウス
1995年11月発売ソフト								
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	7.9814	7.66	ハンドル
102	3日	たたいは超星伝説中!	アルトロン	5800	SLG	4.1428	3.33	
103	10日	ばくばくアニメ〜世界飼育係選手権〜	セガ	4800	PUZ	8.1709	6.33	
104	10日	鮮血 THE SPIRITS	アドラス	5800	RAC	7.8439	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイター05ザ・ロード・トゥ・ザ・ファイナル	セガ	1280	ETC	7.9634	—	
106	17日	バーチャファイター05ザ・ロード・トゥ・ザ・ファイナル	セガ	1280	ETC	7.9622	—	
107	17日	RAY MAN 伝説の「エレクトロニック」を直せ!	UBI ソフト	5800	ACT	7.4117	5.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5063	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真流闘伝	バンダイ	6800	ACT	8.2564	5.66	
110	17日	戦国将棋	EAV	6800	TAB	5.6	5.66	
111	17日	おーちゃんの結婚かき日記	サンソフト (サン電子)	4800	PUZ	6.6235	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.1076	5.0	
113	22日	ギャラファイト〜エンボル・ウォリアーズ〜	サンソフト	5800	ACT	7.4965	5.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
114	22日	オアワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.6363	7.0	
115	22日	燃える!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.4	5.0	
116	22日	ぱっぱらばおーん	エコーレゾナソフトウェア	4800	PUZ	2.74	4.33	
117	24日	バーチャコップ (秋岡雅/ソフト作品)	セガ	7800/5800	SHT	8.9846	9.0	脱、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セガ	8800	TAB	8.1404	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ/セガ	5800	ACT	5.4866	7.0	
120	24日	金沢将棋	セガ	7900	TAB	7.5652	6.66	
121	24日	シュトラール〜秘められし七つの光〜	メディアエンターテインメント	4800	ACT	4.4117	5.33	
95年12月発売ソフト								
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.269	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイトジャパン	5800	SPT	7.2857	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!! 日本国志本大決戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.3333	6.66	
125	8日	バーチャファイター95ボートレースシリーズ〜ボートレース〜	セガ	1280	ETC	7.5777	—	
126	8日	バーチャファイター95ボートレースシリーズ〜ボートレース〜	セガ	1280	ETC	7.5777	—	
127	8日	BUG! ジャンプして、ふんばりちゃって、ぱっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.6666	6.33	
128	8日	バットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.8461	4.33	
129	8日	ファーマー・クリスマス	セガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.8235	5.33	
130	8日	日常の出来事10000個を動かすパズル VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.659	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ばすだま	コナミ	5800	PUZ	7.3333	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	6.9303	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1642	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	ビック東海	5800	SPT	6.5333	7.33	マルチ
135	15日	クロックワークナイト〜ベビー・ジョーの冒険〜	セガ	6800	ACT	6.171	6.66	②
136	15日	DX 人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7244	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	6.8269	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.3243	6.0	
139	15日	流岸デッドヒート	バック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1503	6.0	ハンドル
140	15日	結婚〜Marriage〜	小学館プロダクション	6800	SLG	2.732	5.0	
141	15日	EMIT バリウーセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS (クオ・ヴァディス)	グラムス	6800	SLG	7.0022	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.214	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.3284	7.66	
145	22日	ゴジラ〜列島襲撃〜	セガ	5800	SLG	7.302	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワナー インタラクティブ	5800	RAC	6.4285	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	3.9495	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.3333	8.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8345	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1162	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アーケシステムワークス	4900	SLG	8.1619	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.5	4.33	マウス
96年1月発売ソフト								
153	12日	プロ麻雀 極S	アタナ	5800	TAB	7.978	7.66	
154	12日	麻雀魂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	4.1212	4.66	18 推
155	19日	クリューチャーショック	データイースト	6800	SHT	6.6666	8.0	②
156	19日	必精バチンコレクション	サンソフト (サン電子)	6800	TAB	6.8	6.0	
157	26日	ストリートファイター-ZERO	カプコン	5800	ACT	6.5295	6.33	
158	26日	ガーディアンヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4668	8.0	マルチ
159	26日	でる〜でるでる	テコモ	5800	PUZ	7.56	6.33	
160	26日	バーチャファイター95ボートレースシリーズ〜ボートレース〜	セガ	1280	ACT	7.9696	—	
161	26日	バーチャファイター95ボートレースシリーズ〜ボートレース〜	セガ	1280	ETC	7.4177	—	
96年2月発売ソフト								
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7647	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ソーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.5185	5.66	マウス
164	2日	NINKU! 忍空〜極限な戦いの大冒険!〜	セガ	5800	ACT	5.3934	6.0	
165	9日	天地無用! 秘伝理道流連けむりの旅	ユーメディア (アローマ)	8900	ADV	6.7916	5.0	②、18 推
166	9日	PD ウルトラマリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.5625	6.0	
167	16日	ROBO-PIT (ロボ・ピット)	アルトロン	5800	ACT	7.7058	6.33	
168	16日	サイバリア	インタープレイ	6500	SHT	5.037	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電機工場	8800	ADV	6.8571	6.0	
170	23日	ヴァンパイアハンター	カプコン	6800	ACT	6.9708	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	6800	SLG	6.6321	7.33	
172	23日	シベリス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.8333	6.33	
173	23日	続編の決断 II	光栄	10800	SLG	7.7435	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークII	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	7.0243	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.4444	6.33	マウス
176	23日	バーチャファイター95ボートレースシリーズ〜ボートレース〜	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.0	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	6.3538	6.66	
178	23日	くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.1724	6.66	
179	23日	料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜	HAMLET (博報堂)	5000	ETC	6.3684	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.75	5.33	マウス
181	23日	おまかせ! 退魔屋 (セイバース)	セガ	5800	ADV	7.12	7.33	
96年3月発売ソフト								
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.1707	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブックス	6800	SLG	7.8866	7.66	
184	1日	GOTHA II、天空の騎士	光栄	6800	SLG	7.05	6.0	
185	1日	バーチャファイター95ボートレースシリーズ〜ボートレース〜	セガ	1280	ETC	7.7021	—	
186	1日	バーチャファイター95ボートレースシリーズ〜ボートレース〜	セガ	1280	ETC	7.2892	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.4269	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パナソニック	5800	PUZ	6.1052	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.0833	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9393	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIF THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	5800	SHT	9.0842	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5135	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A-RPG	7.5753	6.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	5.1642	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターII ムービー	カプコン	6800	ETC	5.1304	6.0	
197	15日	ブレイバートルQ	C L E F	4800	QIZ	5.4	5.0	
198	15日	ZORK I	順泳社	5800	ADV	7.4523	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	O2クラブ/パイ・アイ・ビー	6800	QIZ	5.7916	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.7916	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	4.9729	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7647	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4285	6.0	マウス
204	22日	バンザードラゴンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2249	9.66	
205	22日	水戸黄門〜風雲再起〜	データイースト	5800	ACT	8.3157	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.725	7.66	
207	22日	My Best Friends 〜st.アンドリュー 女子学園〜	アトラス	6800	PUZ	7.641	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.7788	4.33	②
209	22日	ハイオクワン	EAV	5800	RAC	5.3125	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.52	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO 〜ジーコの考えるサッカー〜	M I Z U K I	5800	ETC	2.7307	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.6535	8.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5556	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.49	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.2802	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.6078	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.21	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	M I Z U K I	5800	ETC	7.4202	6.66	
219	29日	麻雀魂時代 Special (ファミリアソフト/ソフト作品)	ファミリアソフトウェア	6800/6800	TAB	7.2202	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.16	6.66	
221	29日	くっずんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	7.0483	6.33	
222	29日	HORROR TOUR (ホラーツアー)	オー・シー・シー	5800	ADV	4.7368	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	6.2142	5.66	
224	29日	WORLD CUP GOLF 〜96 ハイアット ドラゴビッチ〜	ソフトビジュアルインターナショナル	5800	SPT	3.9186	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス (X指定)	日本システム	6800	TAB	5.1	4.66	X
226	29日	ゲキス	BMGビクター	5800	ACT	7.0689	5.33	
227	29日	モータルコンバットII 完全版	アクレイトジャパン	5800	ACT	6.1676	6.33	X
228	29日	超兄貴 〜究極・男の逆襲〜	メサイヤ	5800	SHT	6.0338	5.66	18推
229	29日	バーチャフォーススタジオ	アクレイトジャパン	6800	SLG	6.7647	5.66	X
230	29日	NFL フォーターバッククラブ'96	アクレイトジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
96年4月発売ソフト								
231	5日	2度あることはサンドアール	C R I	5800	ETC	8.0948	7.33	
232	5日	七つの輪	光栄	7800	ADV	7.2727	6.33	③
233	5日	きんぎょさん/ハニー・ブルミール	キッド	5800	ADV	7.4411	5.33	X、マウス
234	5日	GAMEWARE VOL.1	ゼネラル・エンタテインメント	1980	ETC	7.1551	—	マルチ
235	5日	鉄球〜TRUE PINBALL〜	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	6.625	6.0	
236	19日	3 X 3 EYES 〜超精公主〜S	日本クリエイティ	7300	ADV	8.3173	7.0	③
237	19日	エンジェルガイスVol.1 聖木子都の守護 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	8.1052	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの冒険	パイ	6800	SLG-RPG	2.0909	4.33	
239	19日	タイタンフォース	BMGビクター	5800	SHT	4.625	5.66	
240	26日	野々村綱義の人々	エルブ	6800	ADV	8.6773	7.66	X
241	26日	THOR 〜精霊王紀伝〜	セガ	5800	A-RPG	8.5484	8.0	
242	26日	アイレム アークードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	4.0	5.66	
243	26日	爆れつパンター	アイマックス	6800	ADV	6.8253	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	アトラス	2900	ETC	6.343	7.0	マウス
245	26日	首領録 (ドンパチ)	アトラス	5800	SHT	7.1552	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.375	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ	7800	TAB	9.2195	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスノック	BMGビクター/順泳社	5300	TAB	4.0714	4.66	
249	26日	ゲンウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	3.75	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジュアルインターナショナル	6800	ACT	3.5333	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイトジャパン	5800	SHT	3.9375	4.33	18推、マウス
96年5月発売ソフト								
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ 〜年下の天使たち〜	ソフト・コペー・エンタテインメント	5800	TAB	7.9887	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.2222	—	
254	17日	歴代遊撃隊 活劇篇	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.66	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀P.VI	セガ	8800	TAB	7.9366	7.33	X
256	24日	FEDA'96/クイーンエンブレム・オブ・ジャスティス〜	やまのまん	6300	SLG-RPG	7.8095	5.66	マウス
257	24日	実戦!バチスロ必勝法! 3	サミー工業	6800	TAB	7.375	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QZ-PUZ	6.8737	6.66	
259	24日	メタルブラック	ピンゴ	5800	SHT	8.5882	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はかなぬ株	メディアクエスト	6800	ETC	6.2	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.0976	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅤ&Ⅵ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.7263	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG-RPG	2.5833	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンズR アニメ大冒険	アスクパブリッシャー	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1714	7.33	
96年6月発売ソフト								
266	7日	ダライアスII	タイトー	5800	SHT	6.6526	5.33	
267	7日	HYPER REVERTION (リバーシヴァージョン)	テクノソフト	5800	SHT	5.9166	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.4067	7.33	
269	14日	ヒップ・ヒップ! (バズドラ3発売記念) ミュージアム	アスクパブリッシャー	5800	ETC	7.1333	7.0	
270	14日	犯罪刑事〜縛られた少女たちの見たものは?〜	イマジニア	6800	ADV	4.8148	4.33	18推
271	14日	痛快!スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	3.8333	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ピンゴ	5800	SHT	6.5238	5.33	アナログ
273	28日	月花龍潭〜TORICO〜	セガ	6800	ADV	7.9778	6.33	
274	28日	ライズオブザドラゴネット2	アクレイトジャパン	5800	ACT	2.8571	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.7147	7.66	
276	28日	鉄拳伝説3 一過かなる闘い	SNK	6800	ACT	6.1158	6.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
277	28日	誕生S〜Debut〜	NEC インターチャネル	6800	SLG	7.9907	7.0	18 推
278	28日	井澤洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.96	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテインメント	2480	ETC	5.7333	—	
280	28日	必殺!	バンダイビジュアル	5800	ACT	3.6363	5.66	
281	28日	一発逆転〜ギャンブルキングへの道〜	BMG ビクター/POW	5800	ETC	3.1	6.0	
282	28日	大団円 (DAITORYU)	メトロ	5800	PUZ	7.0	6.66	
283	28日	輝く星の道〜第一巻 麻雀篇〜	ユーメディア (アローマ)	5800	TAB	6.3571	6.0	
96年10月発売ソフト								
284	5日	NIGHTS (ナイツ) くせなサテライトローラー/ソフト編	セガ	7800/5800	ACT	9.252	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	7.1639	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼラルド・エンタテインメント	1980	ETC	5.7714	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.4363	7.66	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003, inc	5800	SLG	6.7818	7.33	
289	12日	アquareワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	5.8333	4.66	
290	12日	デスロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.1025	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	バック・イン・ビデオ	5800	PIN	6.1	5.0	
292	12日	WIPEOUT (ワイプアウト)	ソフトラック	5800	RAC	8.2688	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'98	セガ	5800	SPT	8.3351	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1381	7.33	マルチ
295	19日	界隈三國演義	イマジニア	6800	SLG	7.4177	5.33	
296	19日	SEGA AGES Vol. 1 (スーパースター/くせなサテライトローラー/ソフト編)	セガ	6800/3800	SHT	8.5082	8.0	アログ、マルコン
297	19日	とれど!モリタル〜Love with you〜デラックス版/ソフト編	コナミ	6800/9800	SLG	8.4532	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	18 推
299	26日	パズルポブル2 X	タイトー	5800	PUZ	8.3419	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.1994	8.66	
301	26日	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	アスキー	6800	ADV	5.7209	5.33	2
302	26日	ロードランシュ	EAV	5800	RAC	7.2037	5.0	
303	26日	ブラドルDISC Vol.1 木下優	Sada Soft	3000	ETC	7.3333	—	
96年11月発売ソフト								
304	2日	激烈バチンカーズ	BMG ビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイトジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	6.5833	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.4576	6.33	18 推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイトジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	2
310	9日	デス クリムゾン	エコーソフトウェア (エコー)	5800	SHT	2.0445	3.0	続
311	9日	ワールドヒーローズスーパーフェクト	SNK/ADK	5800	ACT	7.5594	8.0	
312	9日	同級生II	NEC インターチャネル	7800	ADV	8.6892	7.0	18 推、マウス
313	9日	アルバートオットセイグレン LEGEND OF ELDEAN	サン電子 (サンソフト)	6500	RPG	7.698	5.0	
314	9日	新型くるりんPA	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	6.9444	7.0	
315	9日	THE REALITY 対決篇: Expansion of the previous 対決篇	ソネット・コンピュータエンタテインメント	6800	ADV	5.9655	5.33	18 推
316	9日	タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.8086	5.33	ハンドル
317	9日	ブロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神地の世界エルバード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.2251	7.33	
319	9日	マジック・ジャンクとリトル・アポロト・シフトの対決	BMG ビクター	4800	SPT	7.3333	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	星	5800	TAB	4.9285	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	6.3	6.0	
324	23日	騎才〜競馬データSTABLE〜	ナグザット	8800	ETC	4.8461	4.33	
325	23日	3 D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	4.7272	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6363	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 隔週 Special	ナグザット	5800	TAB	7.55	7.66	
328	23日	経理補助機ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	6.33	
329	30日	ファイティングバイバーズ	セガ	6800	ACT	8.9084	9.0	
330	30日	イエロブリックロード	アクレイトジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアントリロジー	アクレイトジャパン	5800	SHT	7.5641	5.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイトジャパン	5800	SPT	—	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	7.9713	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.2324	7.0	
335	30日	オリンピックサッカー	コナミックジャパンエンタテインメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	ブラドルDISC Vol.2 内山美紀	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.4814	6.33	
338	30日	湖岸デッドヒート+リアルアレンジ	バック・イン・ビデオ	5800	RAC	5.9	5.33	ムービーカード
96年12月発売ソフト								
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	5800	ADV	3.1739	3.0	
340	6日	天地を喰らうII〜赤龍の戦い〜	カプコン	5800	ACT	7.9552	6.0	
341	6日	黄金城 (リアルG) くせなサテライトローラー/ソフト編	テクノソフト	6800/5800	SHT	7.125	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン国産	講談社	6800	ETC	6.8	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルガイズII 超絶脱獄! いらいらい! (HARD)	サミー工業	5800	PUZ	8.375	5.66	
344	13日	パリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.2603	8.33	3、マウス、続
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	8.0389	9.66	
346	20日	SEGA AGES / アウトラン	セガ	3800	RAC	8.8141	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4275	7.0	
348	20日	Destruction Derby (デストラクションダービー)	ソフトラック	5800	RAC	7.1428	6.66	
349	20日	リアルバウト闘魂伝説	SNK	8800	ACT	7.9511	8.33	RAM 同梱
350	27日	サクラ大戦 (ソフト作品/特別限定版)	セガ	6800/8800	ADV	9.4023	8.33	2、マウス
351	27日	SEGA AGES / アフターバーナーII	セガ	3800	SHT	8.6636	7.33	アログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	9.165	—	アログ、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.3434	5.66	
354	27日	真の革命の世界をめざせ! サッカーキッズ (入門編)	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャラクシニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	7.2631	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.8356	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドバック I	テクノソフト	4800	SHT	7.7307	5.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
359	27日	女子高生の放課後...ぶくろい	アテナ	4980	PUZ	8.2666	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.3057	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦版! ずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.8438	7.33	
362	27日	ホーレテッドカジノ	ソシエタ代官山	7900	TAB	6.0277	5.33	3、X
363	27日	ブラドルDISC Vol.3 大島朱美	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	6.0625	4.66	X
365	27日	めざせアイドル★スターII 麗色メモリーズ 麻雀編	ShinRock	5800	TAB	—	4.0	18 推
96年10月発売ソフト								
366	4日	actual SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリックSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.6923	7.66	マウス
369	4日	Eターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.9523	6.33	
370	4日	GAME WARE VOL.3	ゼラルド・エンタテインメント	1980	ETC	6.9428	—	
371	4日	Turf Wind'96 ~競馬 競走馬育成ゲーム~	ジャレコ	6800	SLG	6.4615	6.0	
372	4日	平和のチンコ競走	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会II Special	光栄	6800	TAB	7.5555	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	コナミックジャパンエンタテインメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人対戦麻雀 芸能人対戦麻雀 THE kuno de bon	ビデオシステム	7800	TAB	—	6.66	
376	10日	雨の日にプタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	—	
377	18日	きかんぽあそび心中心道 TOKYO MAHJONG LAND	ゲームアーツ	6800	TAB	8.3098	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
379	18日	マイティヒッツ〜Mighty Hits〜	アルトロン	5800	SHT	6.8636	6.0	
380	18日	ラングリッサーIII (スペシャルパッケージ)	メサイヤ	6200	SLG/RPG	8.5851	7.0	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	1.7	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.3366	7.33	
384	25日	マスターオブモンスターズネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.4939	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	8.9864	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	8.0277	5.66	
96年11月発売ソフト								
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.6813	5.0	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S-RPG	8.2911	7.33	
389	1日	バップブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	7.556	6.0	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	8.0487	6.0	
391	8日	サムライスピリッツ 斬魂者II (ソフト編/RAM同梱)	SNK	5800/6800	格闘ACT	7.8631	7.0	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMG ビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	THE MAKING OF NIGHTTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテインメント	2480	パズル	6.3529	—	ムービー、設定集
394	8日	リグロードサーガ2	セガ	5800	S-RPG	7.7163	6.33	
395	11日	アースウォームジム2	タカラ	5800	ACT	8.2	7.0	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネットノミコン	KAZE	5800	ETC	9.2721	6.66	
398	15日	風水先生	HAMLET (博報堂)	5800	SLG	8.0434	6.33	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A-SHT	7.4901	6.66	
400	22日	IRON MAN / XO	アクレイトジャパン	5800	ACT	—	6.33	
401	22日	NFL フォーターバッククラブ'97	アクレイトジャパン	5800	SPT	—	5.33	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	2.5263	6.33	マウス、続
403	22日	クリスマスナイト生半端限定版<限定品>	セガ	—	ACT	8.9826	—	マルコン
404	22日	月下の狼士〜王竜戦〜	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.8309	7.66	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5.0	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	8.7971	8.66	続
408	22日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.5111	6.33	
409	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	3.1568	3.66	
410	29日	龍河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	7.0319	6.66	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	6.6363	6.0	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMG ビクター/ロボットミー	5800	ACT	9.2342	8.33	
413	29日	対戦格闘 極II	春日コミュニケーションズ	5800	TAB	8.0889	7.33	
414	29日	太閤立志伝II	光栄	7800	SLG	8.2857	6.66	
415	29日	探偵神宮寺三郎〜未実のルポ〜	データイースト	5800	ADV	7.6088	6.66	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	8.9466	8.33	ツイン
417	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.606	7.66	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS ~Various Emotion~	エンジェル	5800	格闘ACT	2.6153	5.66	
419	29日	美吉・信長セクト	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタースレイブ/EAV	5800	SHT	7.3926	7.33	
421	29日	ブラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
96年12月発売ソフト								
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズエンゼルウィッチ	オープンブックス9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズグランドロート	オープンブックス9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズブラックモリー	オープンブックス9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズブルーエンペラー	オープンブックス9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズミナーズ	オープンブックス9003	2000	SLG	—	—	
427	6日	機動戦士ガンダム外伝II 星を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	8.3692	7.33	ツイン
428	6日	皇極三國演義	エクシング	5800	SLG	8.1428	5.66	
429	6日	サンダーフォースゴールドバック2	テクノソフト	4800	SHT	8.9456	6.0	
430	6日	スーパーバズルファイターIII X	カプコン	5800	PUZ	8.2965	7.33	
431	6日	ステークスウィッチャー	ザウルス	5800	ACT	7.3538	6.33	
432	6日	世界の端から [I] スイス圏-アルプス登山鉄道の旅-	富士通	4800	ETC	8.2075	—	
433	6日	バトルロイ	日本ビクター	5800	RAC	8.3	7.0	
434	6日	マジックカーベット<通常版/マルコン同梱版>	EAV	5800/7800	SHT	6.1764	7.0	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	8.6159	9.66	4
436	13日	きんぎょ見参! ニー・ブルミエルくまのキューパルク	キッド	3900	ADV	—	—	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス~forever with me~	コナミ	4800	SHT	8.4204	8.0	
438	13日	出世麻雀 大狂徒	キングレコード	5800	TAB	—	5.66	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	5.5833	4.33	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	7.83	6.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応時
441	13日	大戦略バック	セガ	5800	SLG	—	—	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.9458	7.66	
443	13日	ディスクワールド	パナソニック・エンタテインメント	5800	ADV	8.1875	6.0	マウス
444	13日	バンザードラagoon 1 & II	セガ	5800	SHT	—	—	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	8.0833	5.66	
446	13日	パレオランサー—暴走の翼を脱ぐ—(続編/新装版)	イマジニア	5800/8800	SLG	8.4104	6.33	
447	20日	アボナシギヤルズお・り・ん・ぱ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	7.1176	6.33	
448	20日	ウルトラマン 究の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	7.3333	7.0	
449	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	5.5128	7.0	
450	20日	永世名人II	コナミ	5300	TAB	6.8333	6.0	
451	20日	m—君を伝えて—	ネクススインターラクティブ	5800	SLG	7.2962	6.33	
452	20日	きんきんバニー・ブルミール2	キッド	7500	ADV	8.9673	7.0	18禁、2
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリアーク	ソニック	5800	RPG	8.5629	7.0	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBI ソフト	5800	RAC	6.6204	6.66	
455	20日	DX 日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	6.7056	5.33	
456	20日	NIGHTTRUTH“Maria”	プロット・コンピュータエンタテインメント	5800	ADV	6.909	4.66	
457	20日	NISSAN PRESENTS オールドライビンGT-R	EAV	6200	RAC	7.0714	7.0	パドル、マルコン
458	20日	バーチャル脱獄	日本物産	6800	SPT	8.2333	5.0	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャラルのまじゅん日和	オフメ	5800	TAB	6.1111	5.66	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	7.2272	5.66	
461	21日	FIGHTERS MEGAMIX	セガ	5800	格闘ACT	8.9944	9.33	
462	26日	銀河お嬢様伝説 Miki Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	7.4259	—	通販専用
463	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	7.3923	5.0	
464	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	2.5	6.33	
465	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻之怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	7.0	5.66	18禁
466	27日	人魚人間ハイライダー ラストジャジャメント	セガ	6800	SHT	5.3333	6.0	続
467	27日	水戸黄伝 天命の重い	光栄	5600	SLG	8.2222	7.33	
468	27日	SEGA AGES / 轟下にイチダントアール	セガ	4900	QIZ	7.1785	6.66	マルチ
469	27日	たいな♡ おいらん 予告編	ゲームアーツ	2300	ETC	8.6542	—	
470	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	6.3529	6.66	
471	27日	テラ フォンタスティカ	セガ	5800	S-RPG	8.6146	8.0	
472	27日	ファイヤーブレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.2366	7.33	マルチ
473	27日	ブラドルDISC データ嵐 レースクイーンF	Sadu Soft	3800	ETC	—	—	
474	31日	サモエド・クワイター 疾風の戦/新装版/限定版	SNK	5800/8800	格闘ACT	8.7699	9.0	RAM
475	31日	バーチャロン FOR SEGA NET	セガ	2800	格闘ACT	8.9166	—	モデム専用

97年10月発売のソフト								
476	10日	スポット コーストウーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	5.33	
477	10日	DIGITAL DANCE MIX 〜安室奈美恵	セガ	2800	ETC	8.0066	—	コンビニ専売
478	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	6.4	5.66	
479	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	6.2	6.0	
480	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	8.5329	7.66	2)
481	17日	心霊呪術師 太郎丸	タイムリーナー インタラクティブ	5800	ACT	7.9333	7.33	
482	17日	タイムギャル忍 忍拳ハヤテ	エクセコ・デベロップメント	5800	ETC	8.714	6.33	
483	17日	天地無用! 登校無用! アニマジコレクション	エクシング	8800	ADV	7.1666	5.0	3)
484	17日	2 TAX GOLD	ビューマン	5000	ETC	8.4166	6.33	
485	17日	ハイパー3D ビンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	—	5.33	
486	17日	プラストウインド	テクノソフト	5800	SHI	8.1428	6.0	
487	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	7.8245	8.0	
488	24日	EVE burst error	シーズウェア/イマジニア	7800	ADV	9.3843	8.33	18 推. 4
489	24日	SUPER CASINO SPECIAL	33ナックジョーエンターテインメント	5800	TAB	7.5384	6.33	マルチ
490	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	8.1329	7.66	
491	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	8.749	8.33	バンドル. マルコン
492	24日	TOMB RAIDERS (トゥームレイダース)	ビクター/ビクターソフト	5800	A・ADV	8.8836	6.66	
493	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ボニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
494	29日	ブラドルDISC 特別編 レースクイーンG	Sada Soft	3800	ETC	—	7.0	
495	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	8.5789	6.0	
496	31日	3D ベースボール ザ・メジャー	SMGジャパン/クリスタル・ソフト	5800	SPT	—	—	
497	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	7.3333	—	
498	31日	BIG TOOS ぶんどっどジャンプしてぶんどっどバグッてぶんどっど	セガ	5800	ACT	8.4625	6.0	
499	31日	Fighting Fusion 〜K-1 GRANDPRIX〜 覇	エクシング	5800	格闘ACT	7.7142	7.0	

97年2月発売ソフト								
500	7日	NHLハワーブレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	5800	SPT	—	—	
501	7日	エリアS1	ソフトバンク	5800	SHT	7.7857	6.66	続
502	7日	シミュレーション・スー	ソフトバンク	5800	SLG	4.8	5.33	
503	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	9.2968	8.33	
504	7日	はいびきセキュリティーズS	バック・イン・ソフト	8800	SLG	6.2608	5.0	
505	14日	天城断絶	フリップハウス	6800	ADV	—	5.66	18 准
506	14日	エレベーターアクションリターンズ	ピング	5800	A・SHT	7.5	7.33	
507	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	8.6744	7.33	
508	14日	サクラ大戦 花組通牒	セガ	4800	ETC	8.2275	—	
509	14日	新世紀エヴァンゲリオン (ニューパッケージ)	セガ	2800	ADV	8.2358	—	
510	14日	たいな♡あいらん	ゲームアーツ	6800	ADV	9.0476	7.66	
511	14日	DREAM SQUARE 無形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	8.4666	—	
512	14日	バッドマン・エヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイトジャパン	5800	ACT	—	6.33	
513	14日	ぶよぶよSUN	コンパイル	4800	PUZ	5.3015	6.33	
514	14日	ROOM MATE ~井上涼子~	データム・ボリスター	5800	ETC	7.8478	5.0	
515	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	8.423	8.66	
516	21日	三國志パリユースセット	光栄	12800	SLG	—	—	
517	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	8.355	7.0	
518	21日	SEGA AGES / ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	8.0896	8.33	
519	21日	信長の野望パリユースセット	光栄	11800	SLG	—	—	
520	21日	WWF In Your House	アクレイトジャパン	5800	SPT	—	4.33	
521	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレイトジャパン	5800	SPT	—	6.66	マルチ
522	28日	キューブブラザー〜デバグガ〜続編〜	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	4.5	5.0	
523	28日	CRITICOM (ザ・クリティカルコンバット)	ビック東海	5800	格闘ACT	—	—	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応機
524	28日	首都圏バトル97	イマジニア	5400	RAC	7.3947	5.66	
525	28日	Space JAM (スペースジャム)	アクレイムジャパン	5800	SPT		5.0	マルチ
526	28日	SEGA AGES/メモリアルセレクション Vol.1	セガ	4800	PUR&ACT	7.1612	5.66	
527	28日	裸でっすんおぼ	バンプレスト	5800	A・PUZ	8.8367	6.0	
528	28日	天地無用! 連続必至	バイオニアLDC	5800	PUZ	8.3043		
529	29日	パルティーストーリー ケルンの大冒険	精誠社	6200	RPG	6.0	5.66	
530	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800	TAB	7.75	6.66	
531	28日	ワイアラエの密蹟 Extra 36 Holes	TSE ソフト	6800	SLG	8.6695	7.66	マルチ

97年3月発売ソフト									
532	7日	EVE burst error 特製! ワーメモリーシール付パッケージ	シースウェア/イマジニア	7800	ADV				※18禁
533	7日	機動戦士ガンダム外伝 戦かれし者	バンダイ	4800	SHT	8.7142	7.0		ツイン
534	7日	GAME WARE VOL.4	ゼネラル・エンタテインメント	2980	ETC	7.8026			
535	7日	新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression	セガ	6800	ADV	8.8827	7.66		
536	7日	PLANET JOKER	ナブザット	5800	SHT	2.6	4.33		マウス、マルコ
537	7日	ヘンリー・エクスプローラーズ	コナミ	5800	SHT	8.8421	4.66		※2、ソフト マウス
538	14日	アドヴァンスドG:遠征軍/ジャッジ/3D/2人対戦型	TGL	7800	格闘ACT	5.4074	5.66		
539	14日	Jリーグ ビクトリーゴール97	セガ	5800	SPT	8.5107	8.33		マルチ
540	14日	NIGHTMARE VOICE SELECTION ラジドラマⅡ	バネット・コンピュータエンタテインメント	2980	ETC				ムービー
541	14日	マックスTT スーパーバイパー	セガ	5800	RAC	7.5555	7.33		バント、3人
542	14日	保護クラシックロード	ビクター/ビクターソフト	5800	SLG	8.1304	7.33		
543	14日	WORMS	アイマックス	5800	SLG		6.33		
544	15日	実戦パチンコ必勝法14	サミー工業	5800	TAB		5.33		
545	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	6800	SLG	9.1684	8.33		
546	20日	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	ヒューマン	5800	SLG	7.5535	6.66		
547	20日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	5800	ADV	1.95	4.0		
548	27日	ときめきメモリアル Selection 開始詩集	コナミ	2800	ETC	7.9846	—		
549	28日	ウルフファンング 空母2011 - SS	エクシング	5800	A-SHT	6.0714	5.66		
550	28日	イタスファンジーシリーズ ギャーストポリウム	メディアワークス	5800	RPG	7.4634	5.0		
551	28日	SS アドベンチャーバック 神秘的MYST	光栄	8800	ADV	—	—		
552	28日	イカ〜チ〜ワ〜アルマ〜ド〜ス〜遠征軍/3D/2人対戦型	カプコン	9000/9800	格闘ACT	8.9046	8.66		RAM
553	28日	三鷹志孔明伝	光栄	7800	SLG-RPG	8.8	7.0		
554	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	サミー工業	5800	ETC	—	5.66		
555	28日	卒業 クロスワールド	小学館プロダクション	5800	ADV	7.1675	6.0		
556	28日	大航海時代Ⅱ	光栄	6800	SLG-RPG	8.7179	7.33		
557	28日	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800	RPG	8.8487	5.66		
558	28日	花組対戦コラムス	セガ	5800	PUZ	9.0134	7.33		
559	28日	バスルボブル3	タイトー	5800	PUZ	8.6285	6.66		
560	28日	ファラントストーリー〜破亡の真〜	TGL	6800	S-RPG	5.9047	5.66		
561	28日	プロ野球 グレイテストナイン97	セガ	5800	SPT	8.7583	8.33		
562	28日	モンスターズライダー	ダットジャパン	5800	PUZ	8.4166	5.66		

97年4月発売ソフト									
563	4日	actua GOLF	ナブザット	5800	SPT	—	6.33		
564	4日	アンジェリーク Special 2く通巻版/プレミアムBOX	光荣	7000/3000	SLG	8.7187	7.66		
565	4日	クオヴァディス2 〜流星伝説オヴァン・レイ〜	グラムス	6800	SLG-RPG	8.6949	7.33		
566	4日	ゲーム日本史〜革命児 織田信長〜	光荣	6800	EDU	—	—		
567	4日	SANKYO FEVER 実況シミュレーションS	ティー・イー・エヌ研究所	5800	ETC	5.0	5.33		SANKYO FF 対応
568	4日	神皇正統記	ザウルス	5800	格闘ACT	7.3157	6.0		
569	4日	新海遊車馬	アスキー	6800	SLG	4.7272	5.0		
570	4日	タークハンター〜上 異次元学園〜	光荣	6800	EDU	—	—		
571	4日	パズルボブル2X。スペースインベーダー	タイトー	5800	PUZASHT	—	—		
572	4日	ボイスアイドルマックス〜プールバーストリー〜	データイースト	6800	TAB	2.5	5.0		②
573	4日	メタルスラックく通巻版/拡張RAM同梱版	SNK	3800/7800	A-SHT	8.5681	8.33		RAM
574	11日	新デーマバーク	EAV	5800	SLG	7.9878	7.0		
575	11日	センチメンタル・グラフィティ ファーストサウンド 復刻版	NEC インターチャネル	2980	ETC	8.416	—		
576	18日	逆襲陣	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.25	4.33		
577	18日	雀魂 バトルコスプレイヤー	ダイキ	6800	麻雀	5.1429	5.66		
578	18日	鮮KING OF THE SPIRITS 2	アトラス	5800	RAC	7.054	5.56		パナソニック 78コン
579	18日	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	正道会館/ボニーキャニオン	4980	ETC	—	—		
580	25日	エルフを導くモノたち	アルトロン	7800	ADV	4.2666	5.66		
581	25日	下級生	エルフ	7800	恋愛	9.243	—		18 増、③
582	25日	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの発動	バンダイ	6800	ACT	6.7939	4.66		
583	25日	キャスパー	インタープレイ/EAV	5800	ACT	—	5.33		
584	25日	コマンド&コンカー	セガ	6800	SLG	8.0555	7.33		②
585	25日	ザ・クロウ	アクレ임ジャパン	5800	ACT	—	4.33		
586	25日	シーバス・フィッシング2	ビクター/ビクターソフト	5800	SLG	8.6363	8.0		
587	25日	スカイターゲット	セガ	5800	SHT	7.0	4.66		78コン、78コン
588	25日	デジジ TIN TOY	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	7.0		
589	25日	デジジ アクアワールド	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	5.33		
590	25日	DX 人生ゲーム (セガサターンコレクション)	タカラ	2800	TAB	—	—		マルチ
591	25日	東京 SHADOW	タイトー	8800	MOV	—	5.66		
592	25日	ドラゴンフォース (セガサターンコレクション)	セガ	2800	S-RPG	—	—		
593	25日	バーチャファイター2 (セガサターンコレクション)	セガ	2800	格闘ACT	—	—		
594	25日	ぼくばくアニマル (セガサターンコレクション)	セガ	2800	PUZ	—	—		
595	25日	ファンタステッパ	ジャレコ	5800	ADV	8.26	6.66		マウス
596	25日	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.66		
597	25日	ブラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	SADA SOFT	3800	ETC	—	—		
598	25日	マジカルホッパーズ	バンダイ	6800	ACT	7.9629	7.66		
599	25日	レイヤーセクション (セガサターンコレクション)	タイトー	2800	SHT	—	—		

97年6月発売ソフト								
600	2日	機動戦艦ナデシコ〜やっぴり島捕は「愛が唄つ」〜	セガ	5800	ADV	7.3899	6.66	
601	2日	Civilization 新世界七大文明	アスミック	5800	SLG	7.9259	6.66	
602	2日	THE UNSOLVED (ジ アンソルブド)	ヴァージンインタラクティブ	7800	ADV	8.6521	7.66	18歳、③
603	2日	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス	5800	ACT	8.4814	6.33	
604	2日	DEKA4 超〜TOUGH THE TRUCK〜	ヒューマン	5800	RAC	—	5.33	
605	2日	ファンキーヘッドボクサーズ+ (プラス)	吉本興業	5800	SPT	—	5.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
606	9日	アトラススタジオ 〜マリアの魂をまもるシャペル〜	メディアエンターテインメント	5800	ADV	7.7272	6.0	
607	16日	GROOVE ON FIGHT〜通関税/拡張RAM同梱版〜	アトラス	5800/7800	対戦格闘	8.2957	—	RAM
608	23日	キューブパトラー〜アンナ未来編〜	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	—	4.33	
609	23日	BLAM! マシンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	7.1	—	
610	23日	魔的五千郎	イマジニア	6800	ADV	—	4.66	
611	23日	WARA! WARS 激戦! 大軍団バトル	稼湯社	5800	SLG	—	4.0	
612	30日	エーペルージュ	タカラ	6800	SLG	7.738	6.0	2
613	30日	SKULL FANG 〜空牙外伝〜	データイースト	5800	SHT	5.2727	5.66	
614	30日	ナリーグ GO GO ゴール!	テクモ	5800	SPT	7.0952	5.33	マルチ、マルチコン
615	30日	THREEDARTYOWARS (スリー・ダーティ・ドローズ)	セガ	5800	ACT	7.3333	6.66	マルチ
616	30日	ダークハンダー 〜下 妖魔の森〜	光栄	5800	EDU	—	—	
617	30日	ダービーアナリスト	メディアエンターテインメント	6800	ETC	—	—	
618	30日	D-XHIRD	タカラ	5800	格闘ACT	6.303	4.66	
619	30日	日本プロ麻雀連盟公開 道場破り	ナグザット	5800	TAB	—	6.66	
620	30日	フィッシング甲子園II	キングレコード	6800	SPT	—	8.66	
97年8月発売ソフト								
621	6日	インバクトレーシング	コナミ	5800	RAC	—	5.0	
622	6日	ゲーム天国〜通常版/標準パック〜	ジャレコ	5800/7800	SHT	9.1603	8.0	
623	6日	サイバードール 復讐版	アイマックス	3900	RPG	—	—	
624	6日	超時空聖書マクロス〜愛、おぼえていますか〜	バンダイビジュアル	6800	SHT	8.6626	7.66	②
625	13日	ウエルカムハウス	イマジニア	6800	ADV	—	6.0	
626	13日	太平洋の嵐 激戦! 通関税/拡張RAM同梱版	イマジニア	5800/7800	SLG	8.7777	7.66	
627	19日	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	5800	SHT	9.1426	7.66	
628	20日	AMOK	光栄	5800	SHT	—	6.0	
629	20日	ワールドオフェンス 拡張RAM同梱版	サンソフト	2800	ETC	—	—	
630	20日	サクラ大戦 限定復讐版	セガ	5800	ADV	—	—	②、マウス
631	20日	サターンボンバーマン (セガサターンコレクション)	ハドソン	2800	ACT	—	—	マルチ
632	20日	真・女神転生デビルサマナー (セガサターンコレクション)	アトラス	2800	RPG	—	—	
633	20日	セガサターンコレクション プラス 光栄サターンコレクション	セガ	2800	RAC	—	—	10枚パック、18枚
634	20日	ゼロヨンチャンプ DuoZy-J TypeR	メディアリング	6800	RAC/RPG	7.7727	5.66	
635	20日	ソニック ジェム	セガ	4800	ACT	9.3624	8.33	
636	20日	Dの食卓 (セガサターンコレクション)	アクリムジャパン	2800	MOV	—	—	②
637	20日	デカスリート (セガサターンコレクション)	セガ	2800	SPT	—	—	マルチ
638	20日	デジタルアンジェ〜電脳天使SS〜	徳間書店インターメディア	5800	ADV	—	6.0	
639	20日	ワイルドゲート 拡張RAM同梱版	バンダイ	2800	ACT	7.5714	—	
640	20日	NIGHTS (セガサターンコレクション)	セガ	2800	ACT	—	—	マルチコン
641	20日	PGA TOUR'97	EAV	5800	SPT	—	5.66	
642	20日	プリンセスメーカー2 (セガサターンコレクション)	マイクロキャビン	2800	育成SLG	—	—	
643	20日	ぶぶぶ通 (セガサターンコレクション)	コンパイル	2800	PUZ	—	—	
644	20日	ブラッドディスク 特別編 キャンペーンガール97	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
645	20日	マジカルドロップⅡ〜とれたて雑草号!〜	データイースト	5800	PUZ	8.9387	8.0	
646	20日	マリカ〜真実の世界〜	ビクター・ビクターソフト	5800	RPG	8.0769	6.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
647	20日	わくわく7 通常版/拡張RAM同梱版	サンソフト	5800/7800	対戦格闘	7.6	6.0	RAM
648	27日	WILLY WOMBAT	ハドソン	5800	ACT	7.8	6.0	
649	27日	QUIZ なないろ DREAMS 虹色町の奇譚	カプコン	5800	QIZ	9.3333	7.66	
650	27日	クライムウェーブ	ヴァージンインタラクティブ	6800	RAC+SHT	—	5.33	
651	27日	クレイジーイワン	ソフトバンク	5800	SHT	—	6.0	
652	27日	GAME-WARE Vol.5	ゼネラル・エンタテインメント	2980	ETC	7.1428	—	
653	27日	熱炎輪	量	5800	SHT	8.5	6.0	
654	27日	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	6800	RPG	8.0526	6.33	
655	27日	政界立憲伝〜よい国、よい統治〜	ピング	5800	SLG	—	5.0	
656	27日	大戦略-STRONG STYLE-	OZクラブ	6800	SLG	—	6.66	
657	27日	探偵の決断II	光栄	9800	SLG	—	6.66	
658	27日	トップガンラズ〜スーパーフィッシングファイト2〜	ナグザット	5800	SPT	—	6.66	
659	27日	はるかぜ戦艦V フォース	ピング	5800	SLG	8.0769	7.66	3
660	27日	ブラッドディスク Vol.4 黒田美礼	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
661	27日	BREAK POINT	バック・イン・ソフト	6800	SPT	—	4.33	
662	27日	mr.BONES	セガ	5800	ACT	8.0555	7.0	2、コンビニ発売
663	27日	ムーンクレイドル	バック・イン・ソフト	6800	ADV	—	6.66	3
664	27日	露城斗(ROBBIT)	EAV	5800	対戦格闘	—	5.0	
665	27日	ワールド・エボリューション・サッカー	アスミック	5800	SPT	—	4.66	
97年7月発売ソフト								
666	4日	だいすき♡	ギャガ・コミュニケーションズ	6800	ADV	—	5.66	
667	4日	ファイターズスリ・ダイナミクス 通常版/拡張RAM同梱版	セガ	5800	格闘ACT	—	—	RAM
668	4日	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	角川書店	6800	RPG	9.1111	—	ムービーカード同梱
669	10日	〜ときめきメモリアルドラマシリーズはじまり〜虹色の青春〜	コナミ	4800	ADV	—	6.66	マウス
670	11日	アルムクラブ〜胸キュンセントボーリア女学院〜	ソシエッタ代官山	6800	ETC	—	—	
671	11日	A1 闘轟サターン版	アスキー・サムシンググッド	6800	TAB	—	—	
672	11日	NHL'97	EAV	5800	SPT	—	6.33	
673	11日	ランダーフォースV〜通常版/スペシャルパック〜	テクノソフト	5800/7800	SHT	—	8.0	
674	11日	両生児2	NEC インターチャネル	7900	SLG	—	6.33	2、マウス、18枚
675	11日	ドゥーム	ソフトバンク	5800	A-SHT	—	6.66	
676	11日	BLUK SLASH	ハドソン	5800	3D-SHT	—	8.0	
677	18日	Cat the Ripper-13人目の探偵士-	トンキンハウス	5800	ADV	—	4.0	
678	18日	サイドポケット3	データイースト	5800	TAB	—	6.0	
679	18日	悠久幻想曲	メディアワークス	5800	育成RPG	—	7.0	
680	18日	リアルサウンド〜風のリグレット〜	WARP	6400	ADV	—	7.0	4

データバンク INDEX

50音	タイトル	ソフトNo.
あ	アーサーとアスタロトの魔界界村	333
	アースワームジム2	395
	アイアンマン/XO	400
	アイドル雀士スーチーパイ Special	14
	アイドル雀士スーチーパイ Remix	73
	アイドル雀士スーチーパイ II	247
	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	60
	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	193
	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	264
	アイルトン・セナ パーソナルトーク〜Message for the Future〜	25
	アイレム アーケード クラシックス	242
	AQUAZONE for SEGA Saturn	288
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	422
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	423
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーター	424
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	425
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラザーノーズ	426
	アクアワールド 海美物語	289
	actua GOLF	563
	actua SOCCER	366
	アドヴァンストV.G.	538
	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	545
	アポなしギャルズお・り・ん・ぼ・す♡	447
	天城麻希	505
	アメリカン闘魂ウルトラクイズ	95
	AMOK	628
	アルバートオデッセイ外伝〜LEGEND OF ELDEAN〜	313
	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN (セガサターンコレクション)	629
	アルバムクラブ〜胸キュンセントボーリア女学院〜	670
	アローン・イン・ザ・ダーク2	177
	アンジェリーク Special	215
	アンジェリーク Special 2	564
	アンジェリーク Special プレミアムBox	367
い	イエローブリックロード	330
	ISTO E ZICO 〜ジーコの考えるサッカー〜	211

50音	タイトル	ソフトNo.
	一発逆転〜ギャンブルキングへの道〜	281
	井出洋介名人の新実戦麻雀	278
	EVE burst error	488
	EVE burst error 特製パワーマemoryシール付きバージョン	532
	インバクトレーシング	621
う	ウー・チャルハイドライド	27
	ヴァンパイアハンター	170
	Wizards' Harmony	151
	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	262
	ウイニングポスト2	208
	ウイニングポスト2 プログラム'96	368
	ウイニングポストEX	54
	WILLY WOMBAT	649
	ウイングアームズ〜華麗なる撃墜王〜	82
	ウエルカムハウス	625
	ウルトラマン図鑑	342
	ウルトラマン 光の巨人伝説	448
	ウルファング 空牙 2001・SS	549
え	AI闘轟サターン版	672
	AI将棋	62
	エアーズアドベンチャー	449
	エアーマネジメント96	210
	永世名人	80
	永世名人II	450
	エイリアン トリロジー	331
	エイサスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	549
	エーペルージュ	612
	SS アドベンチャーバックセブの秘蔵&MYST	551
	エターナルメロディ	369
	X JAPAN Virtual Shock 001	88
	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	112
	NHL パワープレイ'96	500
	NHL'97	673
	NFL クォーターバッククラブ'96	230
	NFL クォーターバッククラブ'97	401
	NBA JAM エクストリーム	521
	NBA JAM トーナメントエディション	123
	エネミー・ゼロ	435
	F-1 Live Information	101
	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	19
	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	22
	EMIT Vol.3 〜私にきよならを〜	23
	EMIT バリュースセット	141
	m〜君を伝えて〜	451

50音	タイトル	ソフトNo.
	エルフを狩るモノたち	580
	エレベーターアクションリターンズ	506
	エリア51	501
	エンジェルバディーズVol.1 坂本優子 恋の予感 in Hollywood	237
	エンジェルバディーズVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	343
お	おーちゃんのお絵かきロジック	111
	奥寺康彦の世界をめざせ! サッカーキッズ (入門編)	354
	オフワールド・インターセプター エクストリーム	114
	おまかせ! 遠慮集 (セイバース)	181
	オリンピックサッカー	335
か	海底大戦争	137
	カオスコントロール	152
	カオスコントロールリミックス	402
	柿木将棋	24
	下級生	581
	金沢将棋	120
	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	31
	ガディアンヒーローズ	158
	学校の怪談	42
	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	59
	餓狼伝説3〜道かなる闘い〜	276
	GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT	192
	ガンバード	133
き	輝水晶伝説アスタル	28
	機動戦艦ナデシコ〜やっぱ最後は「愛が勝つ」?〜	600
	機動戦士ガンダム	143
	機動戦士ガンダム外伝I 戦艦のブルー	347
	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を駆け抜ける	427
	機動戦士ガンダム外伝III 戦かれし者	533
	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	582
	キャスパー	583
	Cat the Ripper-13人目の探偵士-	677
	きんきんぱにー・ブルミール	234
	きんきんぱにー・ブルミール (サンキューパック)	436
	きんきんぱにー・ブルミール2	452
	球転界	64
	キューブパトラー〜デバッガー稼働〜	522
	キューブパトラー〜アンナ未来編〜	608
	Cubic Gallery	253
	キング・オブ・ボクシング	89
	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	113
	GALJAN	322
	ギャルズニックSS	355
	どわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	377

50音	タイトル	ソフト№
	銀河英雄伝説ユナ REMIX	463
	銀河英雄伝説	410
	銀河英雄伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works	462
く	QUANTUM GATE I ～悪夢の序章～	83
	QUIZ なないろ DREAMS 紅色町の奇跡	650
	空想科学世界ガリバーボーイ	208
	QUOVADIS (クオヴァディス)	142
	クオヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	565
	クライムウェーブ	651
	クリーチャーショック	155
	Christmas NiGHTS (クリスマスナイト)	403
	クレイジーイワン	652
	CRITICOM (ザ・クリティカルコンバット)	523
	課外兄弟劇場 第一巻 麻雀篇	283
	くるりんPA!	178
	クレオパトラフォーチュン	507
	クロックワークス	317
	クロックワークナイト～ペペレーチョの大冒険・上巻～	8
	クロックワークナイト～ペペレーチョの大冒険・下巻～	48
	クロックワークナイト～ペペレーチョの帰郷～	135
	くっすんおよよS	221
	グッドアイランドカフェ・飯島堂	356
	グラディウス DELUXE PACK	216
	グランチェイサー	32
	グリッドランナー	464
	GROOVE ON FIGHT<通常版/拡張RAM同梱版>	607
	グレイテストナイン96	293
け	魔術遊撃隊 活動編	254
	結婚～Marriage～	140
	結婚前夜	98
	GAME-WARE VOL.1	235
	GAME-WARE VOL.2	286
	GAME-WARE VOL.3	370
	GAME-WARE VOL.4	534
	GAME-WARE Vol.5	653
	ゲーム天国<通常版/極楽パック>	622
	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	568
	ゲームの達人	34
	ゲームの達人2	203
	ゲームの達人 THE 上海	87
	ゲイルレーサー	7
	逆襲陣	576
	激烈パチンカーズ	304
	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	465
	月下の狼士～王竜戦～	404
	月花露幻譚～TORICO～	273
	ゲックス	226
	ゲンウォー	249
こ	皇龍三國演義	428
	コマンド&コンカー	584
	GOTHA ～イスマイリア戦役～	10
	GOTHA II・天空の騎士	184
	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	79
	極上! ロディウスだ! DELUXE PACK	29
	ゴジラー列島震撼～	145
さ	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	20
	サイドポケット3	678
	サイバードール	307
	サイバードール 復刻版	623
	サイバーボッツー フルメタルマッドネス<通常版/超限定版>	552
	サイベリア	168
	サクラ大戦 花組通信	508
	サクラ大戦<ソフト単品/特別限定版>	350
	サクラ大戦 限定復刻版	631
	ザ・クロウ	585
	3×3 EYES ～吸精公主～S	231
	サターンボンバーマン	294
	サターンボンバーマン (セガサターンコレクション)	632
	サムライスピリッツ 新紅蓮無双剣	391
	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	627
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	567
	三國志V	357
	三國志IV	26
	三國志英傑伝	220
	三國志孔明伝	553
	三國志バリューセット	516
	三國志リターンズ	495
	サンダーストーム&ロードブラスター	90
	サンダーフォースV	673
	サンダーフォースゴールドバック1	358
	サンダーフォースゴールドバック2	429
	サンダーホークII	174
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	212
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	474
	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	548
	The PSYCHOTRON	100
	The Tower	183
	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	515
	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	134
	ザ・ホード	188
	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	279
	THE 野球拳スペシャル～今夜は12回戦～	49
し	シーバス・フィッシング	172

50音	タイトル	ソフト№
	シーバス・フィッシング2	588
	四神推命ピタグラフ	175
	疾風魔法大作戦	268
	シミュレーション・ズー	502
	シムシティ2000	76
	Civilization 新世界七大文明	601
	シェルショック	381
	雲々閣	654
	シャイニング・ウィズダム	58
	シャイニング・ザ・ホーリアーク	453
	神風拳	568
	上海 Great Moments	396
	上海 万里の長城	13
	出世麻雀 大接待	438
	首都高バトル97	533
	シュトラール～極められし七つの光～	121
	駿オー競馬データ STABLEー	324
	将棋まつり	67
	昇龍三國演義	295
	新海底軍艦	589
	新型くるりんPA!	314
	新世紀エヴァンゲリオン	182
	新世紀エヴァンゲリオン (ニューパッケージ)	509
	新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression	535
	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	655
	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	6
	新・忍伝	37
	新テーマパーク	574
	神祕の世界エルハザード	318
	真・女神転生 デビルサマナー	149
	真・女神転生デビルサマナー (セガサターンコレクション)	633
	真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	244
	真・女神転生 デビルサマナー スペシャルボックス	309
	心霊呪術師 太郎丸	481
	THE UNSOLVED (ジ アンソルブド)	602
	Jリーグ GO GO ゴール!	614
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	171
	Jリーグ ビクトリーゴール97	539
	時空探偵DD～幻のローレライ～	301
	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	437
	実況パワフルプロ野球95 開幕版	50
	実戦パチスロ必勝法! 3	257
	実戦パチスロ必勝法! 4	544
	実戦パチンコ必勝法 TWIN	554
	実戦麻雀	65
	ジャパン スーパー バス クラシック96	323
	雀帝 バトルコスプレイヤー	577
	重戦機横レイノス2	517
	Jewels of Oracle オラクルの宝石	378
	女子高生の放課後…ぶくんバ	359
	ジョニー・バズーカ	250
	人型人間ハカイダーラストジャッジメント	466
す	SUPER CASINO SPECIAL	489
	スーパーバズルファイターII X	430
	スーパーリアル麻雀 PM	255
	スーパーリアル麻雀 P V	30
	スーパーリアル麻雀 グラフィティ	118
	水滸演説	55
	水滸演説～風雲再起～	205
	水滸伝 天命の誓い	467
	スカイターゲット	587
	SKULL FANG ～空牙外伝～	613
	スターファイター3000	382
	スタンバイ Say You!	547
	スチームギア★マッシュ	78
	ステーキスウィナー	431
	ステーキスウィナー2 最強馬伝説	603
	鋼鉄雲城 (スティールダム)	341
	STRIKER'96	332
	ストライカーズ1945	275
	ストリートファイターII ムービー	196
	ストリートファイターZERO	157
	ストリートファイターZERO2	345
	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	56
	STREET RACER EXTRA	454
	スナッチャー	217
	スペースインベーダー	439
	Space JAM (スペースジャム)	525
	Special Gift Pack	392
	スポット ゴーストウーハリウッド	476
	THREE DIRTY DWARVES (スリー・ダーティー・ドワース)	615
	3D ベースボール ザ・メジャー	496
	3D Lemmings	325
	スーパ	411
せ	政界立志伝～よい国、よい政治～	656
	～制服伝説～ プリティファイターX	35
	西暦1999 フェラオの復活	412
	世界の車窓から [I] スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	432
	セガ インターナショナルビクトリーゴール	94
	SEGA AGES VOL.1 /宿願がタレントアール	258
	SEGA AGES /アウトラン	346
	SEGA AGES /アフターバーナーII	351
	SEGA AGES /スペースハリアー	296

50音	タイトル	ソフト№
	SEGA AGES /ファンタジーゾーン	518
	SEGA AGES /メモリアルセレクション Vol.1	526
	SEGA AGES /廊下にイチダントアール	468
	セガサターン用ワープロ・キーボードセット	554
	セガラリー・チャンピオンシップ	150
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	352
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス (セガサターンコレクション)	634
	セクシーパロディウス	387
	ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR	635
	戦国ブレード	405
	センチメンタル・グラフィティ ファーストウインドウ (限定販売)	575
	「占部物語」その1	99
	戦略将棋	110
そ	ソード&ソーサリー	261
	蒼穹紅蓮隊	503
	続ぐっすんおよよ	527
	卒業II ネオ・ジェネレーション	53
	卒業 クロスワールド	555
	ソニックウィングス スペシャル	285
	ソニック ジャム	636
	ZORK I	198
た	タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I.	316
	Turf Wind96 武蔵競走馬育成ゲーム	371
	対局将棋 極II	413
	太閤立志伝II	414
	大戦略-STRONG STYLE-	657
	タイタンウォーズ	239
	太平洋の嵐 疾風の標榜<通常版/初回プレミアムボックス>	626
	タイムギャル&忍者ハヤテ	482
	タクティクス オウガ	442
	ただいま惑星開拓中!	102
	TAMA	5
	誕生S～Debut～	277
	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	415
	DARKSEED	40
	ダークセイバー	334
	ダークハンター～上 異次元学園～	570
	ダークハンター～下 妖魔の森～	616
	ダービーアナリスト	617
	だいすき♡	667
	大運動会	440
	大航海時代II	556
	大戦略パック	441
	ダイダロス	18
	大蛇巻 (DAI-TORIDE)	282
	だいな♡ あいらん	510
	だいな♡ あいらん 予告編	469
	ダイナマイト刑事	490
	DIE HARD TRYLOGY	497
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	WWF In Your House	518
	ダライアスII	266
	ダライアス外伝	132
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ばするだま	130
	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	228
	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	624
つ	痛快! スロットシューティング	271
て	テーマパーク	144
	提督の決断II	173
	提督の決断III	658
	鉄球～TRUE PINBALL～	236
	TETRIS S	470
	テトリスプラス	337
	テラ ファンタスティカ	471
	テレビアニメ スラムダンクI Love Basketball	57
	天外魔境 第四の黙示録	480
	天地無用! 無敵鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用! 登校無用アニメジコレクション	483
	天地無用! 魅如理温泉湯けむりの旅	165
	天地無用! 進撃必要	528
	天地を喰らうII～赤龍の戦い～	340
	D-XHIRD	618
	Dの食卓	47
	Dの食卓 (セガサターンコレクション)	637
	ディスクワールド	443
	デイトナUSA	21
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	491
	デカスリート	287
	デカスリート (セガサターンコレクション)	638
	DEKA4 駆～TOUGH THE TRUCK～	604
	デジグ アクアワールド	589
	デジグ TIN TOY	588
	デジタルアンジェ～電脳天使SS～	839
	DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵	477
	デジタルピンボール ネクロノミコン	397
	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	36
	デスクリムゾン	310
	デススロットル 隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby (デストラクションダービー)	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	75
	Defcon5	263
	DX 人生ゲーム	136

50 音	タイトル	ソフト No.
と	DX 人生ゲーム (セガサターンコレクション)	590
	DX 日本特色旅行ゲーム	455
	でろ〜んでろでろ	159
	伝説のオウガバトル	388
	電脳戦艦バーチャロン	416
	東京 SHADOW	591
	トーナメント・リーダー	326
	THOR 〜精霊王紀伝〜	241
	TOMB RAIDERS (トゥームレイダース)	492
	峠KING THE SPIRITS	104
	峠KING THE SPIRITS 2	578
	闘神伝 S	119
	闘神伝 URA	360
	ときめき麻雀グラフィティ 〜年下の天使たち〜	252
	ときめき麻雀パラダイス 〜恋のてんばいビート〜	91
	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	548
	ときめきメモリアル対戦ばずるだま	381
	ときめきメモリアル〜forever with you〜	297
	〜ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜紅色の青春〜	669
	特捜機動隊ジェイスワット	328
な	トップアングラーズ〜スーパーフィッシングファイト2〜	659
	TRYRUSH DEPPY	406
	同級生 if	312
	同級生 2	674
	トゥーム	675
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンフォース (セガサターンコレクション)	592
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 (セガサターンコレクション)	640
	ドラゴンボールZ 真流闘伝	109
	ドラゴンマスターシルク	557
	DREAM SQUARE 雛形あさこ	511
	首領蜂 (ドンパチ)	245
	NIGHTS (ナイツ)	284
	NIGHTS (セガサターンコレクション)	641
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- #01 "闇の扉"	315
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- "Maria"	456
	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	540
	ナイトストライカー S	272
に	七つの秘蔵	233
	2TAX GOLD	484
	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	457
	2度あることはサンドアール	232
	日本プロ麻雀連盟公開 道場破り	619
	NINKU-忍空〜強気な奴等の大激突!〜	184
	熱血親子	45
	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望バリュースセット	520
	信長の野望 リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ	176
	ハイパー3Dピンボール	485
	ハイパーデュエル	408
	HYPER REVERTHION (ハイパーリヴァージョン)	267
	はいばあセキュリティーズS	504
の	ハットトリックヒーローS	128
	花組対戦コラムス	558
	はるかぜ戦艦V フォース	660
	ハンゴンGP'95	97
	犯行写真〜縛られた少女たちの見たものは?〜	270
	バーチャコップ<鏡面横/>ソフト単体<	117
	バーチャコップ2	407
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイター2 (セガサターンコレクション)	593
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ネーフ・フィールド〜	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舞常〜	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブライアント〜	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜マイ・チェン〜	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	161
は	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャル競艇	458
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャレーシング セガサターン	146
	バーチャロン FOR SEGANET	475
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜	103
	ばくばくアニマル (セガサターンコレクション)	594
	爆れつハンター	243
	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	127

50 音	タイトル	ソフト No.
ひ	BUG TOO!! もっともっとジャンプして ふんづけちゃって べっちゃんこ	498
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	512
	BATSUGUN	383
	バトルバ	433
	バトルモンスターズ	33
	BLUK SLASH	676
	バスルポブル2X	299
	バスルポブル2X+ スペースインベーダー	571
	バスルポブル3	559
	ばっばらばおーん	116
	バップブリーダー	389
	バンザードラグリーン	16
	バネルティアストーリー ケルンの大冒険	529
	バンザードラグリーン1 & 2	444
	バンザードラグリーンツヴァイ	204
	必殺!	280
	必殺バチンココレクション	158
	秀吉・徳長セット	419
	日めくりの思い出+盛りり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	131
	ビクトリーゴール	9
ふ	ビクトリーゴール'96	214
	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	417
	美少女戦士セーラームーンSuperS〜Various Emotion〜	418
	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	248
	ビッグー撃! バスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURT ベースボール	305
	PD ウルトラマンリンク	166
	PGA TOUR'97	642
	びょんびょんキャラのまあじゃん日和	459
	ピンボールグラフィティ	291
	ファーザー・クリスマス	129
	ファランドストーリー〜破亡の翼〜	560
	ファイトスヒストリー・ダイナマイト<通常版/>拡張RAM同梱版<	868
	FIGHTERS MEGAMIX	461
	Fighting Illusion〜K-1 GRANDPRIX〜翔	499
	ファイティングバイバーズ	329
	ファイブ外伝 プレイジングトルネード	63
	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	472
	ファンキー・ファンタジー	445
	ファンキーヘッドボクサーズ	478
	ファンキーヘッドボクサーズ+ (プラス)	605
は	ファンタステップ	595
	FIST	409
	フィッシング甲子園	202
	フィッシング甲子園II	620
	FIFA サッカー'96	195
	風水先生	398
	フェーダ・リメイク!〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	256
	ふしぎの国のアンジェリック	530
	ブラストウインド	486
	ブラック ドーン	596
	ブラックファイアー	148
	BLOOD FACTORY	420
	BLAMI マシンヘッド	609
	フリートックスタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり〜	606
	ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru!	71
	ブレインデッド13	374
	ブレインバトルQ	197
へ	ぶよぶよ通	93
	ぶよぶよ通 (セガサターンコレクション)	644
	ぶよぶよSUN	513
	ブラドルDISC Vol.1 木下健	303
	ブラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	ブラドルDISC Vol.3 大島朱美	363
	ブラドルDISC Vol.4 黒田美礼	661
	ブラドルDISC データ編 レースクイーンF	473
	ブラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97	645
	ブラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	587
	ブラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	421
	ブラドルDISC 特別編 レースクイーンG	494
	PLANET JOKER	536
	ブリクラ大作戦	399
	プリンセスメーカー2	92
	プリンセスメーカー2 (セガサターンコレクション)	643
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321
	BREAK POINT	662
は	プロ麻雀 極S	153
	プロ野球 グレイテストナイン'97	561
	平成天オバカボン すめい!バカボンズ	39
	平和バチンコ総選挙	372
	ヘンリー・エクスプローラーズ	537
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタドラーに挑戦〜	11
	HAUNTED CASINO	362
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ホラーツアー	222
	本格プロ麻雀 徹馬 Special	327
	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE わねのDE ポン	375
	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	306
	ボイスアイドルマニックス〜プールのバーストリー〜	572

50 音	タイトル	ソフト No.
ま	ボボイッとへべれけ	15
	ボリスノート	344
	麻雀海岸物語 〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜	52
	麻雀覇道島	17
	麻雀狂時代 コギャル放課後編 (絶版)	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀大会 II Special	373
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀情空・天竺	4
	麻雀同級生 Special	219
	麻雀ハイパーリアクションR	180
	麻雀四姉妹 若草物語	364
	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	393
	マイティヒット 〜Mighty Hits〜	379
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends〜st.アンドリュー女学園編〜	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ2	353
	マジカルドロップ3〜とれたて増刊号!〜	646
	マジカルホッパーズ	598
み	マジックカーベット	434
	マジック・ジョー・カリム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオジェネレーションズ〜	384
	マスターズ 退かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の術士 ばえばえボエミ	84
	マリカ〜真実の世界〜	647
	マックスTT〜スーパーバイカー	541
	mr.BONES	863
	MYST	2
	面の島にブタがいた	376
	ムーングレイドル	684
	めざせ アイドル★スターII 夏色メモリーズ麻雀編	365
	メタルスラッグ	573
	メタルファイター MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜	446
	モータールコンバットII完全版	227
も	もうぢや	460
	轟えろ!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	115
	モンスターライダー	562
	悠久幻想曲	679
	権威クラシックロード	541
	ゆみみみくすREMIX	46
	ライズ オブザロボット2	274
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	羅網斗(RABBIT)	685
	ラングリッサーIII	390
	RAMPO	12
	リアルサウンド〜風のリグレット〜	680
	リアルバウト闘狼伝説	349
	リグロードサーガ	43
	リグロードサーガ2	394
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	龍の五千年	610
	料理の鉄人 〜キッチンスタジアムツアー〜	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
	LUNAR SILVER STAR STORY	385
る	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	669
	ROOM MATE 〜井上淳子〜	514
	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	390
	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンよ!エレクトウーンを教え!	107
	レイヤーセクション	66
	レイヤーセクション (セガサターンコレクション)	599
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	493
	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	579
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
	ロードラッシュ	302
	ロードランナー エクストラ	479
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックバスル レインボータウン	180
	ロックマン8 メタルヒーローズ	487
	ロックマンX3	246
	ROBO-PIT (ロボ・ピット)	167
	WORMS	543
わ	ワールドアドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦艦〜	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	ワールド・エボリューション・サッカー	666
	WORLD CUP GOLF 〜IN ハイアット ドラゴビーチ〜	224
	ワールドシリーズベースボールII	386
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	531
	WIPEOUT (ワイプアウト)	292
	わくわく7<通常版/>拡張RAM同梱版<	648
	WARA' WARS 激闘! 大軍団バトル	811
	湾岸デッドヒート	139

SEGA SATURN SOFT

攻略

Data Focus

データ・フォーカス

今週のお題は「ザ・コンビニ」だ!

Vol.3



ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～

●ヒューマン●97年3月20日発売●5,800円●経営シミュレーション

「あの町を独占する」ための究極マニュアル

コンビニチェーンのオーナーとして、自由に経営を楽しむことができる「ザ・コンビニ」。しかし、漫然とお店を出すだけでは、いつまでたっても弱小チェーンから抜け出すことはできない。お客さんを独占する巨大チェーン

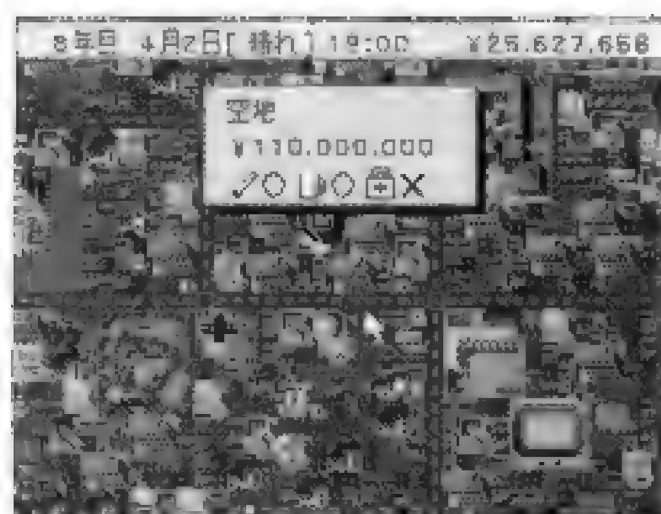
として町に君臨するには、立地やレイアウト、お客さんの嗜好など、複雑に絡み合う要素を理解しておかなければならないのだ。今回は、新米コンビニオーナーに必要な知識について、徹底的に解説することにしよう。

STEP1

的確な立地選びが安定した経営の基礎を作る

ゲームを開始すると、まずお店を開く場所を探さなければならない。立地は、お店の経営基盤を左右する非常に重要なポイントの1つであり、これによって今後の経営状況が決まるといっても過言ではない。特に最初のお店は本店としてチェーンの中核になる大事なお店になるので、可能な限りよい場所を選ぶことが必要だ。

販売権を手に入れよう



マップ上でカーソルを移動させると、販売権の必要な商品に関する情報を知ることができる。

●地価の上昇に注目しよう

一般に、建物が多く建っている場所はお客さんが多く経営上都合がよい。しかし、マップをよく見ると、条件のよい場所はすでにライバル商店が進出しているはずだ。既存の店舗の近くにはお店を出すことができないので、未開発の土地の中から発展しそうな場所を探して出店地を選ばなければならない。

ザ・コンビニでは、町が発展するための要素として、地価が重要な位置を占めている。地価は、道路や鉄道に面した土地は上がりやすく、そうでない場所は上がりにくくなっている。そして、地価が一定以上になると、各種の建物が作られ町の人口(=お客さん)が増加するのだ。まずは地価が上がりやすそうな場所を探すとよい。

●酒・たばこ・薬の販売権の入手も重要

出店地選びの条件として、酒やた

ばこ、薬の取り扱いも重要だ。これらの商品は人気が高く、お店に置けば来店客を大幅に増やすことができる。

しかし、これらの商品の販売権を入手するためには、高額な申請費用を支払わなければならない。またす

でに権利を持っている店(ライバル商店)との間に一定以上の距離が必要になることに注意しなければならない。ただし、開店当初は資金的な問題からすべての商品を置くことは難しいので、開店当初はたばこ・酒の販売権だけでもよいだろう。



STEP2

お客さんが集まる魅力的な内装を作る

よい内装レイアウトを作るためには、内装に使用する棚や商品、お客さんの性質など、複雑に絡み合う要素をきちんと把握しておかなければならないが、ゲームを始めたばかりでいきなりここまで深く考えたレイアウトは難しいだろう。しかし、お店の内装レイアウトは、ザ・コンビニのもっとも面白い部分なので、納得のいくまで作り込みたいところでもある。ここでは、よりよい内装レイアウトを作るためのノウハウを解説していくことにしよう。

●お客さんを知ることが内装レイアウトの第一歩

自分でコンビニやスーパーに買い物に出かけた時のことを思い出すと、目的の買い物以外にもちょっとした無駄遣いをしてしまうことが多いことに気づくだろう。ザ・コンビニのお客さんにもそういった性質があり、本来の目的の商品以外に「ついでに欲しい商品」を持っている。この潜在需要を掘り起こせば、お店の売り上げを飛躍的に上昇させることができるはずだ。

これを実現するためには、なるべく多くの商品がお客さんの目に入れ

ばよいわけだが、それにはまずお客さんの行動パターンを知らなければならない。

お客さんの買い物時の行動を観察すると、入り口からお店に入り、目的の商品まで最短距離を歩き、レジで会計を済ませるという基本パターンがわかる。ということは、多くのお客さんが目的としている商品が入り口から遠い場所にあれば、お客さんはそこにたどりつくまでに自然とその他の商品の前を通過することになるわけだ。

お客さんに人気がある商品は、弁当類や飲料、パン類で、この辺は実際のコンビニもほぼ同じだ。まずこれらの商品の配置を決め、そこまでの通り道に他の商品を配置していけばよい。

●通路のレイアウトに気を配ろう

前述のように、売り上げを伸ばすためにはお客さんに店内をくまなく歩いてもらうのが理想だが、棚ごとに細かく区切るような通路では、お客さんは最短距離を通して目的の商品へ進んでしまう。これを防ぐには、通路は店内を周回するようにレイ

アウトする必要がある。

また、通路のレイアウトは、お客さんの移動だけでなく、お店の仕事を効率よくこなすためのポイントでもある。お客さんと店員がスムーズに流れ、渋滞ができないレイアウトがもっともよく、そのためには通路の幅はできるだけ広く取りたい。

通路は最小の棚を1ブロックとすると半ブロック単位でレイアウトすることができるが、お客さんや店員が通路を対向するように歩いてきた場合、彼らがすれ違うためには最低でも1ブロック以上の幅が必要だ。これを無視すると、お店のあちこちですれ違えない人々の渋滞が発生してしまう。

●レジと社員休息室が内装設計の力を握る

商品補充や清掃など、お店を維持していくための仕事が効率的にできるということも、内装レイアウトの大切な要素だ。

お店の運営に必要な内装アイテムは、レジと社員休息室の2つだけだが、これらはどんな店舗でも必ず設置しなければならないし、1つずつしか置くことができないという制限がある。

社員休息室は、店員が仕事で失ったスタミナを回復させることができる唯一のアイテムで、仕事の基点でもある。このアイテムは内装アイテムの中でも最大級の大きさを持つため、店舗の規模によって置くべき場所が大きく変わってくる。詳しくはレイアウト例を見てもらいたいだが、基本的には店員が各種作業を行う時の動作距離がなるべく短くなるように配置する。

また、レジは買い物をするお客さんが必ず通過する重要なアイテムで、接客は主にここで行われる。実際のコンビニではレジを出入口の近くに配置している所が多いが、これはゲーム的には有効ではない。なぜなら、レジ前に会計待ちのお客さんが溜まってくると、お客さんで入口がふさがれてしまい、場合によってはまったくお客さんの出入りができなくなることがあるためだ。レジはなるべく出入口側にお客さんがはみ出さないような向きに置き、レジ前

やってはいけないレイアウト

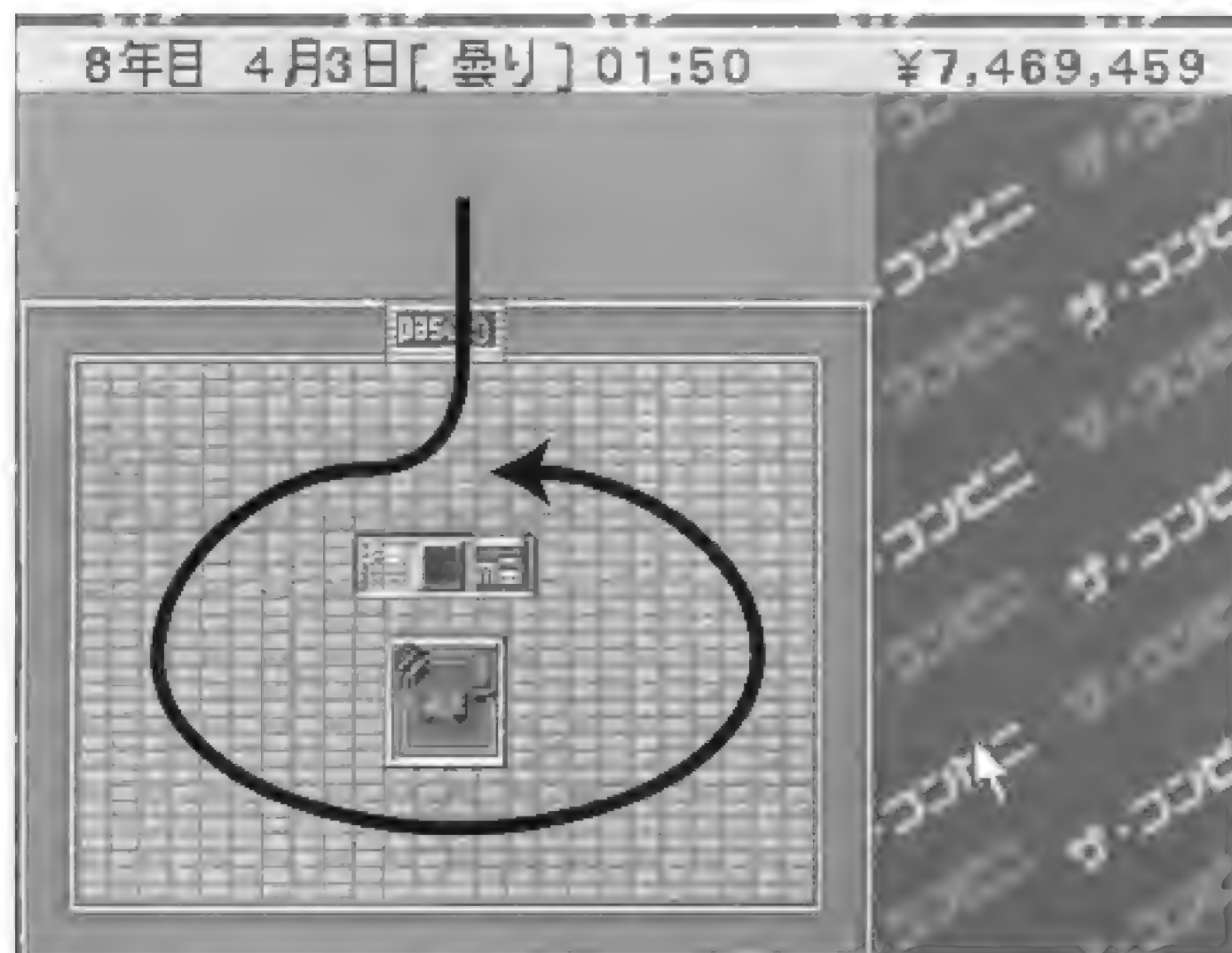


行き止まりの場所にはお客さんが入りにくいいため、全体の売上げが下がってしまうのだ。



半ブロックの通路はお客さんがつままりやすく、疲れたお客さんに怒られてしまうこともある。

お客さんの流れを積極的にコントロールする



来店するお客さんにより多くの買い物をしてもらうためには、なるべくたくさんの商品の前を歩いてもらう必要がある。そのためには、お客さんがお店の中を周回するようなレイアウトが理想的だ。

は最低でも1.5ブロック以上の広さを確保するようにしたい。

●店外のレイアウトも手は抜けない

お店の前には、駐車場などを置くことができるエリアが用意されている。ここに置けるアイテムは、自動販売機以外は直接販売に関係しないため、設置すべきかどうか迷うだろう。しかし、これらはお客さんに対するサービスを向上させる能力を持つ数少ないアイテムなのだ。特に噴水は、維持費は多少高いものの、置くだけでサービスが30も上昇し、店員が成長していない開店直後や、大型店で散漫になりがちなサービスの能力を補強することができる。

また、車で来店するお客さんも多いが、車のお客さんは駐車場がないとお店に入ることができずに帰ってしまう。お店の人気には特に影響はないが、商売の機会を逃さないためには、いちばん安いもので構わないので、最低限は用意しておくべきだ。

店舗サイズ別サンプルレイアウト

●スペースの有効利用が鍵になる小規模店



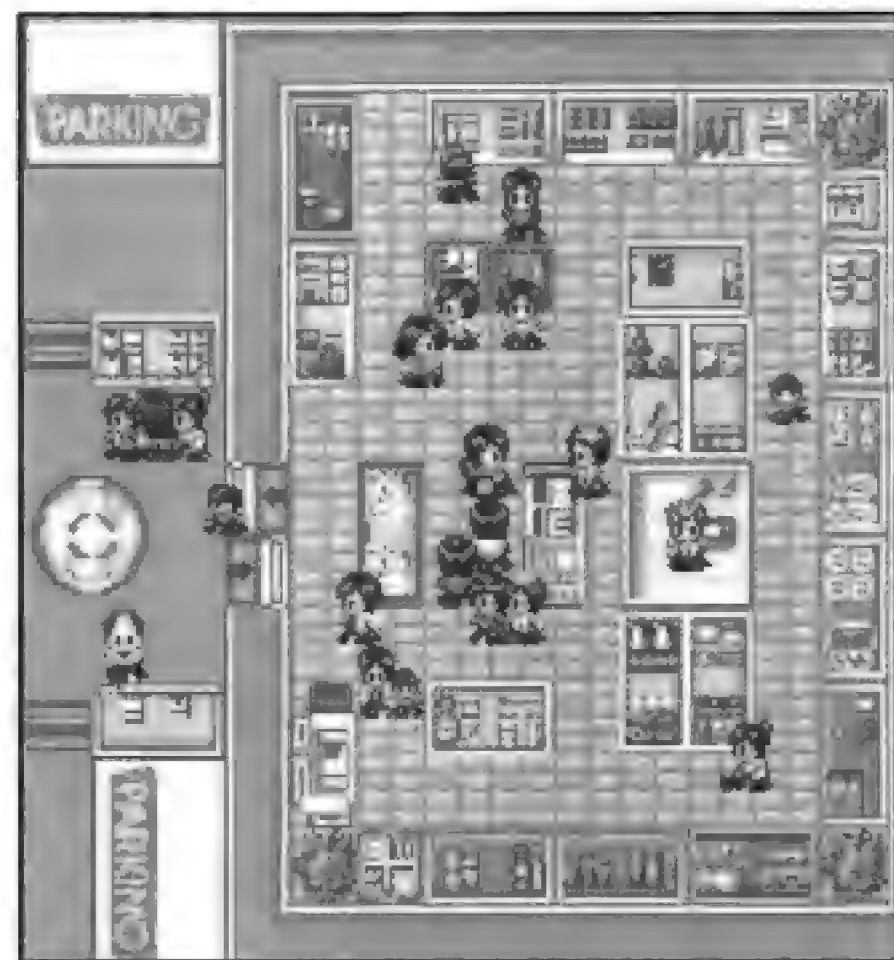
この規模の店舗では、商品の棚をおける場所はかなりせまく、多くの商品を置くことはできない。売れ筋の商品のみに絞った品揃えにするしかない。最低限揃えたい商品は、弁当類、パン類、冷たい・温かい飲料、菓子類、本類、酒類、たばこなど、実際のコンビニでも主力として位置づけられる商品群だ。また、社員休憩室の設置はレイアウト上の最大のネックとなり、サイズが2×2と全内装アイテム中最大の大きさである上、必ず設置しなければならない。これを店内に置いてしまうと、最低限の商品を入れることすら難しくなってしまうが、幸い社員休憩室は屋外に設置することが可能なので、思い切って外に出してしまうとよい。

●お客さんの流れを制御する中規模店



レイアウト的に、もっともやりやすいサイズがこの規模の店舗だ。置さえ欲張らなければすべての商品を置くことができ、レイアウトの基本要素をすべて詰め込むことができる。商品棚は壁に沿うように置き、両奥に人気商品を配置する。さらに中央のスペースには島状に商品棚を配置し、通路が店内を一周する形に作り上げる。レジは出口側のエリアの最深部（入口からもっとも遠い場所）に置くことで、入口→商品棚→レジという店内を周回する流れを作る。これでお客さんをお店の奥まで呼び込み、ほとんどの商品の前を通過させることができる。また、社員休憩室はレジに隣接させて配置し、店員がすぐにレジにつけるようにしている。

●散漫になりがちな棚を効率よく整理する大規模店



スペースが大きいため、思い通りのレイアウトが作れる。ただし、このサイズでは商品補充や清掃などに必要な動作距離が増えてしまうため、社員休憩室の置き場所に注意が必要となる。理想的な場所は店舗の中央部分で、ここならお店のあらゆる場所に対してもっとも移動距離の差が少なく、移動による店員のスタミナロスを最低限に抑えることが可能だ。レイアウト上レジが出入り口に向かっているが、お客さんがあふれないように、出入り口とレジの間に棚を置いてあるので心配はない。また、店舗が大型化した分、お客さんが商品を見つけにくくなっているの、奥にある商品や人気の低い商品の陳列には注目度の高い棚を利用する。

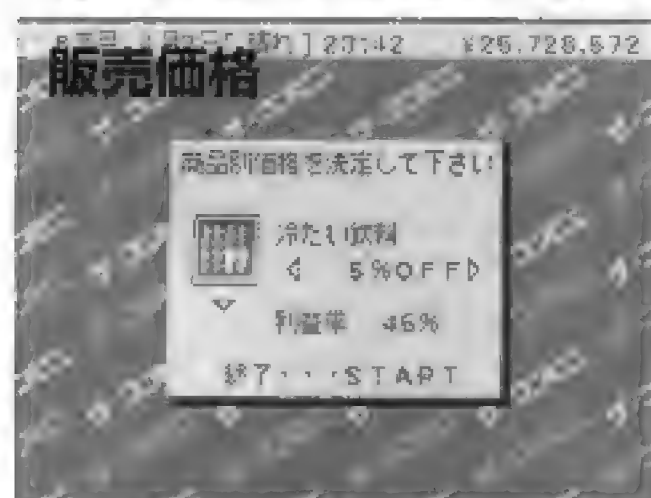
STEP3

営業方針の決定

お店のレイアウトができたら、本格的な開店の前に、お店の開店時間や、商品の販売価格を決定しておかなければならない。本店の営業方針は、今後開店する支店の基本的な営業方針となるので、特に販売価格率に関しては無茶な設定は避けること。

●販売価格率を決める

販売価格率の変更



販売価格率によって客足は激変する。価格に敏感なお客さんが欲しい商品の値段は安めに。

販売価格率は、商品ごとまたは全体で設定することができ、1%単位で変更することができる。とりあえずスタート時は100%でも問題はないが、販売価格率をうまく操作することで、より有利にゲームを進めることが可能になってくる。

お店に来るお客さんにはさまざまな個性があるが、商品の価格に関してもそれが表れ、値段に敏感なお客さんは、ライバル商店よりも3~5%安めの値段をつけておくとたちまち大挙して押し寄せてくるようになる。販売価格率は全体的に下げても効果はあるが、現実の世界で価格に敏感なお客さんを想像してみて、それらのお客さんが欲しがる商品を集散的に安くするとより高い効果を得られる。

また上級のマップになると、放っておくとマップの人口が減少してしまうが、これも販売価格率の操作である程度防ぐことができる。町の住

民は安い店があると、流出しにくいという性質がある。人口が減少するマップの場合、販売価格率を序盤では80%台に抑えて人口の定着と増加をめざし、増加が安定したところで徐々にあげていく。

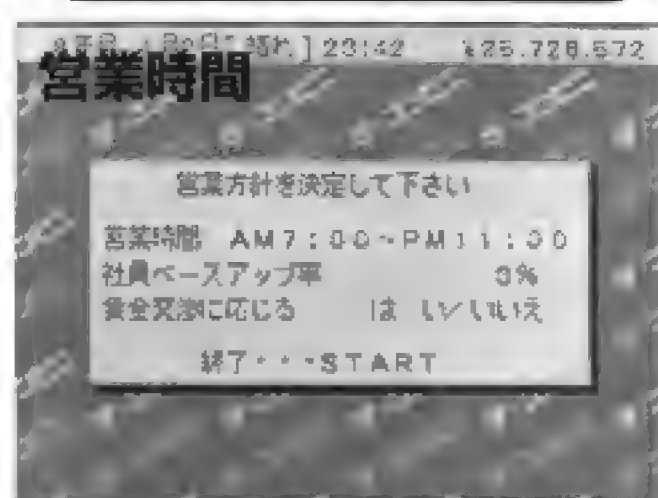
必要であれば100%以上の販売価格率に設定することも不可能ではないが、100%以上を設定してしまうと、お店の評価が下がってしまう。販売価格率は、お店の評価を上げる要素のうち、プレイヤーが直接コントロールできる唯一のものだ。お店の評価がクリアの条件になるシナリオでは、100%以上の販売価格率は、絶対に設定してはならない。

●営業時間の選択

営業時間は、何種類かのパターンを選べるようになっているが、開店当初で店員の能力が低い状態では、最低限「24時間」は避けるようにしたい。基本的にはAM7:00~

PM11:00にしておけばほぼ間違いはないが、酒類など深夜に売れるものを商品の中心にするのであれば、深夜型の時間帯で設定してもよいだろう。時間限定型の営業から24時間営業に移る時のポイントとしては、清掃度を基準にするとよい。お店の清掃度が90以上で24時間に移行すれば、特別にすさんでしまうようなことはない。

営業時間の決定

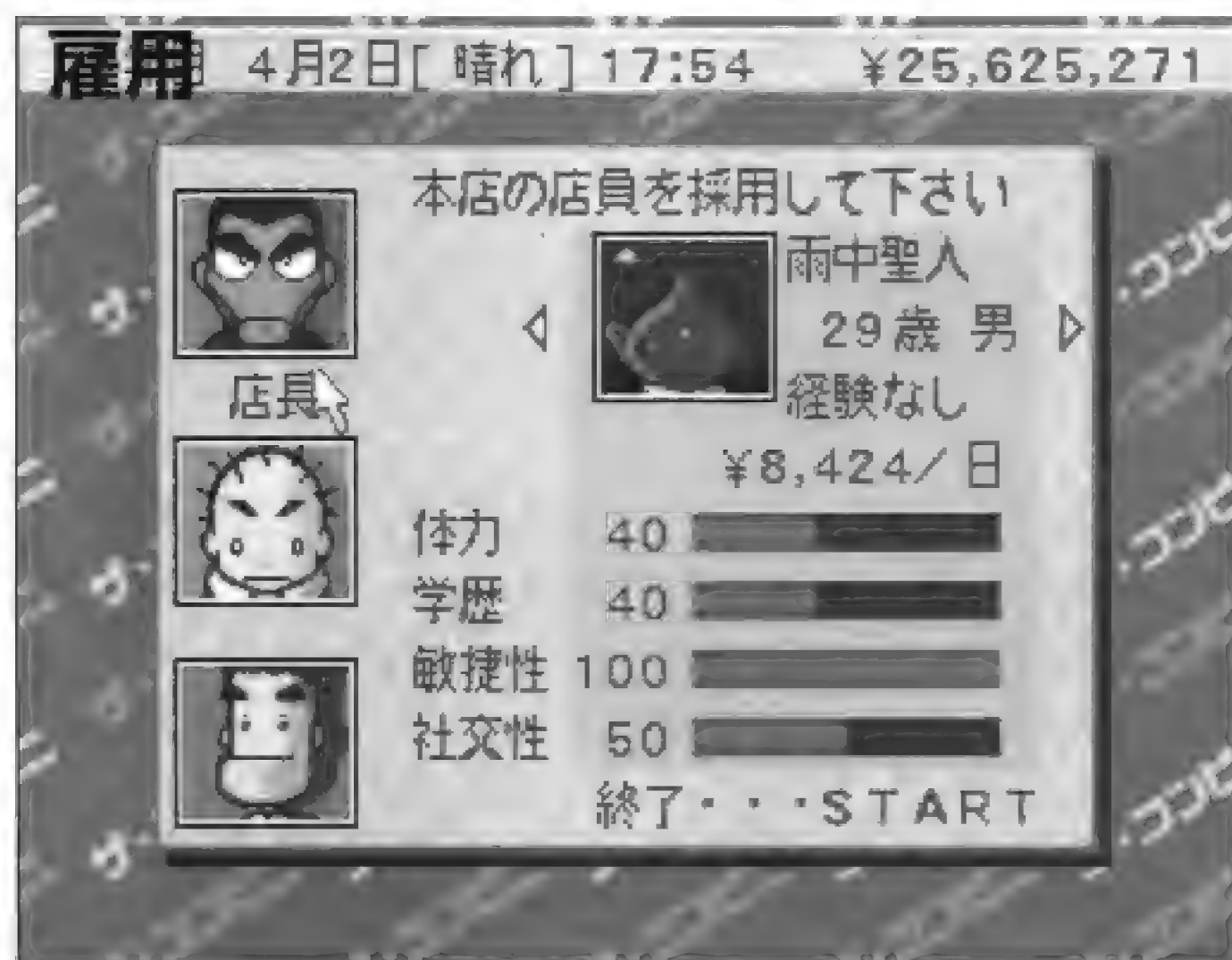


周囲のお客さんの生活パターンが夜型か朝型かによって営業時間を変更しなければならない。

STEP4

店舗運営のポイントは店員の雇用と管理

店員の雇用



店員は店舗1軒あたり最大3人雇うことができる。店員候補者たちはそれぞれ異なる性格を持ち、それによって仕事の能力が決定する。お店の運営を円滑にするためには、少しでも能力の高い人物を選ぶことが必要だが、お店全体としては足りない能力を補えるような組み合わせで雇用する。

これまで、立地、内装、営業内容と開店の準備を進めてきた。ここからは、いよいよ最後の仕上げである店員の雇用だ。ザ・コンビニでは、プレイヤーが店舗の運営に直接手を出すことはほとんどできず、すべては店員の働きにかかっている。そのため、雇用時に店員の能力の把握に失敗すると、いままでの準備がすべて無駄になってしまう。大事なお店を任せるにたる人物を慎重に選びだすようにしよう。

●店員の雇用

店員は1軒のお店で最大3人雇用することができ、最低でも店長1人を雇用しなければお店を開くことができない。店員として雇用する人物のデータは、雇用の時点では性格に関するものが表示されるだけだ。この少ない手がかりから有能な店員を探すには、それぞれのデータを正しく理解しておく必要がある。

これらのデータの中で、能力を見切る上で重要なのは性格をあらわす4つの項目で、それぞれ以下の能力に影響している。

体力	仕事の持続力(スタミナ)の大きさ
学歴	レジ・セキュリティの最大値
敏捷性	商品補充の最大値と回避動作(お客さんをよける)の速度
社交性	サービス・清掃の最大値

この数値がすべて高い人物を雇用できればよいが、残念なことにそういった人物は数少ない。また、店員はライバル商店に雇われてしまうこともあるので、場合によっては一部の能力が低くても我慢して雇用しなければならないこともある。

そういった時は、店員同士の能力をお店全体としてとらえ、お互いに補強しあえる組み合わせで雇用する。定員の3人を雇うとして、店長にはすべての能力が平均的に高く、教育力が80以上ある人物を雇用。2名の店員には、商品補充に強い体力型(体力・敏捷性が高い)と、レジや清掃を得意とする社交型(体力・社交性が高い)の人物をセットで雇用するとよい。

もし最初の雇用で十分な店員が集まらなくても、いったんその店員でお店を開き、直後に新規雇用を行えば、そこには新しい候補者があらわ

れている。能力の高い店員がそろうまでこれを繰り返すことで、理想的なスタートをきることができる。

これら店員の性格をきちんと理解していれば、能力が低い人物を雇ってしまう心配はないが、能力が高い人物であっても、能力の伸びるスピードが遅い者が存在するので注意が必要だ。

店員の各能力は、能力分岐ポイントまでは急速に伸び、それ以降は最大値まで緩やかに伸びていくようになっている。しかし、このデータは画面上に出るものではないためプレイしながら様子を見るしかないが、一部の店員については「おすすめ店員」のデータの中にまとめておいたので、参考にするとよいだろう。

●店員の異動と新規雇用

チェーンが大きくなってくると、新規開店するお店のために新たに店員を雇ったり、お店の能力を平均化するために店舗間で店員を異動させなければならない場面がでてくる。

新規開店の店舗の場合、基本的には既存の店舗からは店長候補者のみを異動させ、残った店員の枠に新規雇用の人物をあてる。店長を引き抜いた店舗には、残った店員の中から新たな店長を選択、空席になった分を新規雇用した人物で穴埋めをする。これは既存の店舗から大量に異動をおこなうと、異動元の店舗の評価が大幅に低下してしまい、それらの店舗の顧客を逃がしてしまう可能性が高いためだ。

既存の店舗間での異動もそうだが、異動は店舗間の能力を平均化することが目的であるため、異動先と異動元のバランスをチェックしてから行いたい。

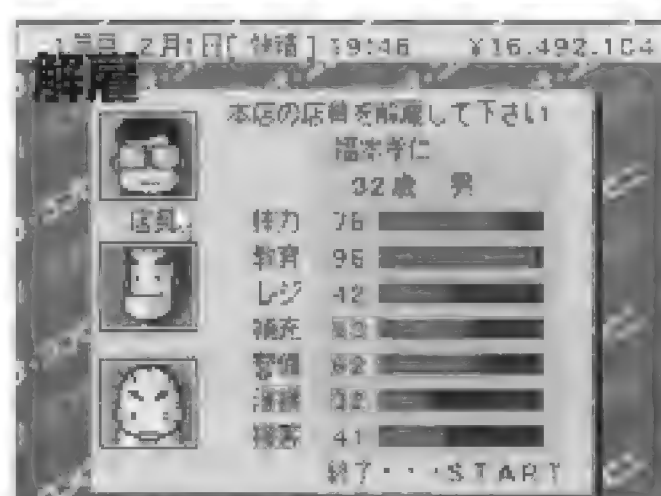
また、何らかの都合で店舗を売却する場合、その店舗にいる店員は自動的に解雇されてしまうので、事前に使える店員を他の店舗で雇用している能力の低い店員と入れ替えておくとうい。

●賃金交渉

店員の時給は、店舗を開設する時に決めたベースアップ率で上昇していくが、この定期昇給の他に賃上げ交渉をしてくる店員が出現する場合がある。

店員がプレイヤーに対して賃金交渉を持ち掛けてくる頻度は、マップの難易度である程度決まっている。初級のマップでは基本的に賃金交渉は持ち掛けてこないが、中級マップでは時々持ち掛けてくるものが出現する。さらに上級マップでは、頻繁に交渉を持ち掛けてくる上、昇給率を大幅に吹っかけてくるものまであらわれる。店員によっては、雇用した当日に大幅な昇給を求めてくることもある。不当な賃上げ要求は拒否しても店員はあきらめるだけだが、正当と思われるものを拒否してしまうとその店員はお店を辞めてしまう可能性が高い。大まかな見切りポイントは、金額的には能力単価が20円台かそれ以下の場合は正当な要求の範囲と考えられ、30円台は怪しく、40円台以上は不当な要求としてよいだろう。

店員の解雇



どうしても能力が伸びない店員を解雇して新たに店員を雇うことも場合によっては必要だ。

店員の異動



チェーンのお店全体がバランスよく運営されるように、ときどき店員の異動をおこなうとよい。

おすすめ店員

●グラフの見方 —各能力の上限値
……能力分岐ポイント

万能型（店長むき）

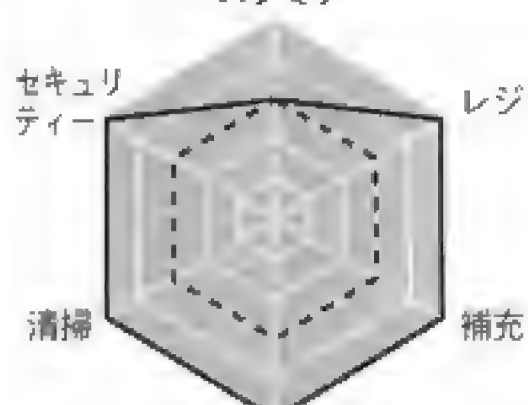
店長に任命された人物は、いままでの経験で得た能力を店員に伝えることができる。これは教育力が高いほど店員に伝わりやすくなるが、店長自身が持っていない能力は伝えることはできない。このため、店長に必要な条件としては、各能力が平均的に高く教育力が高いこととなる。

■里中 涼子



■年齢 18
■性別 女
■時給 270
■教育 90

スタミナ



サービス

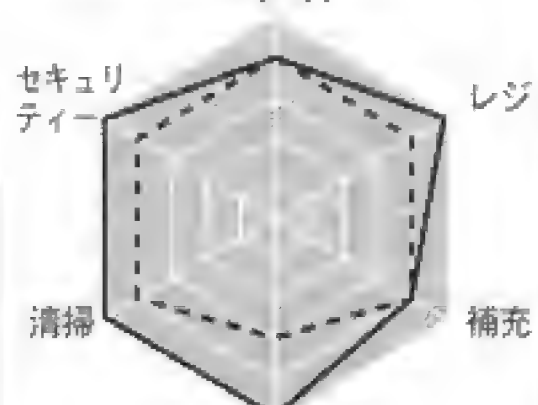
スタミナが多少足りないが、その他の能力は良好。肉体型の店員とセットで。

■福本 孝仁



■年齢 32
■性別 男
■時給 310
■教育 95

スタミナ



サービス

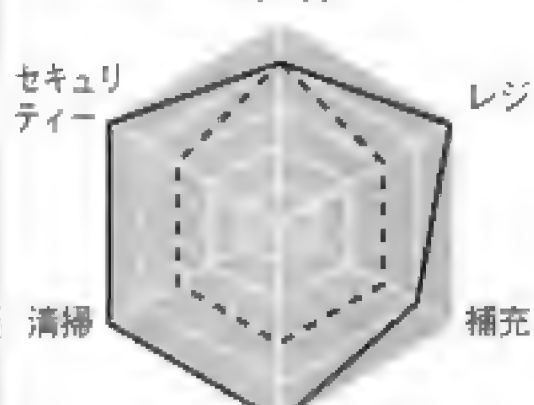
教育力が高く、他の能力のバランスもよい。成長が早いので序盤では最強。

■金田 哲也



■年齢 36
■性別 男
■時給 330
■教育 85

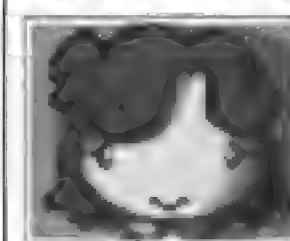
スタミナ



サービス

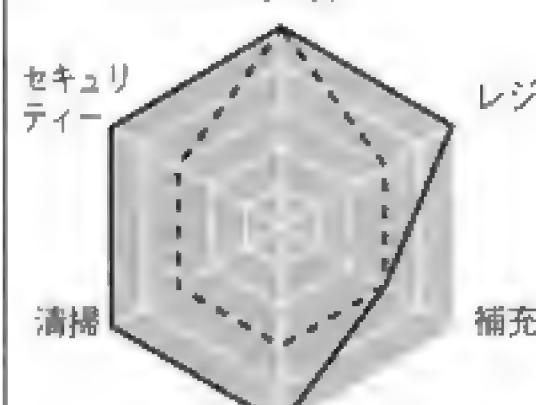
最良ではないがバランスのよい人物。補充能力を補強する店員と組ませたい。

■竹中 小百合



■年齢 28
■性別 女
■時給 280
■教育 80

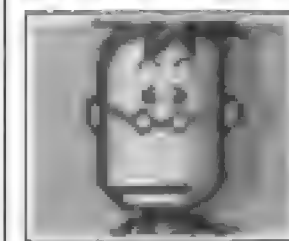
スタミナ



サービス

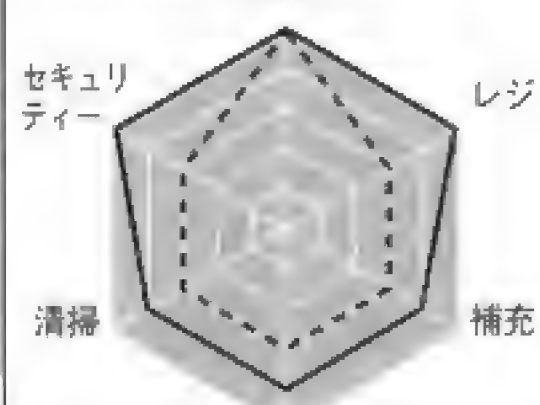
高い能力が多いが、補充に大きな穴がある。若いので時給が安いのは魅力だ。

■今野 京介



■年齢 21
■性別 男
■時給 280
■教育 85

スタミナ



サービス

万能型だが各能力は低め。教育は高いので、他の候補者がいない時は店長に。

肉体型（商品補充向き）

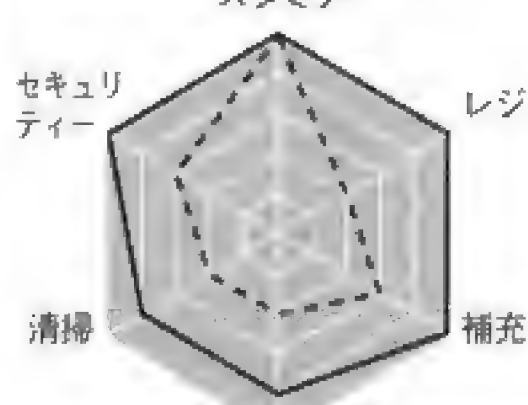
スタミナが比較的高く、敏捷性が高いのが肉体型店員の特徴だ。彼らの得意とする仕事は商品補充など、お客さんをかき分けながら長時間店内を歩きまわるものであるため、社員休憩室になかなか戻れないことが多い。特に歩く距離が長い大型店ではスタミナの数値が大きい店員が必要になる。

■菅原 文夫



■年齢 42
■性別 男
■時給 330
■教育 70

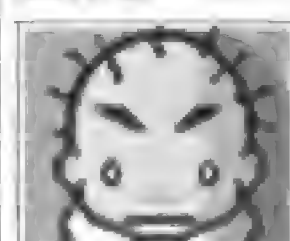
スタミナ



サービス

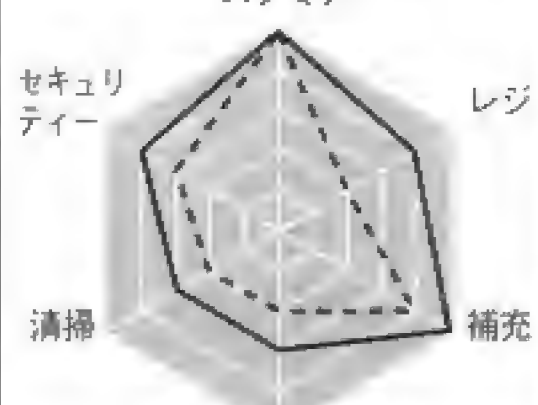
肉体型としてはバランスのよい能力で使い勝手はよい。成長が遅いのが難点。

■的場 丈二



■年齢 19
■性別 男
■時給 260
■教育 60

スタミナ



サービス

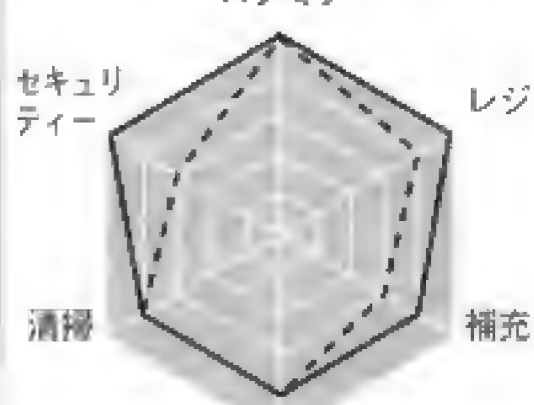
完全な肉体型の店員。サービス系は期待できないので、他のサポートが必要。

■長沢 達也



■年齢 34
■性別 男
■時給 310
■教育 80

スタミナ



サービス

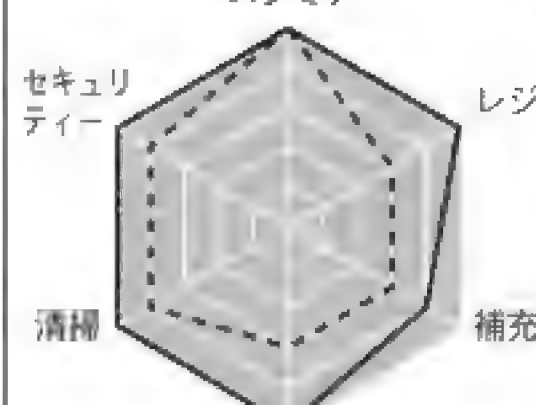
体力だけでなくレジはサービス系並みの能力を持つ。成長が早いのが魅力。

■中山 光次



■年齢 17
■性別 男
■時給 260
■教育 75

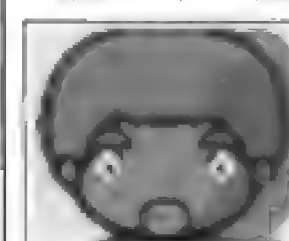
スタミナ



サービス

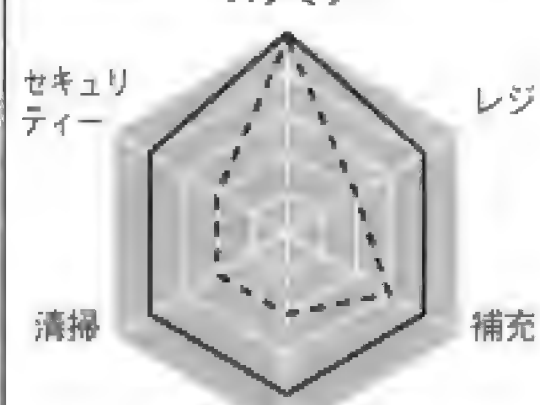
万能型といってもよい能力の持ち主。店長以外ならどこにでも使えるだろう。

■佐々木 信雄



■年齢 20
■性別 男
■時給 270
■教育 65

スタミナ



サービス

スタミナ以外にはあまり取り柄のない人物。補充能力を補強したい店に配置。

サービス型（レジ、清掃向き）

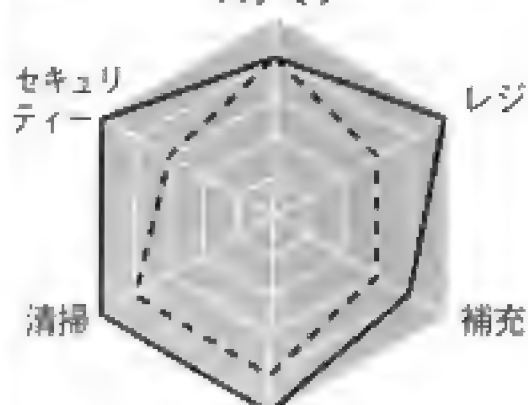
レジなど直接お客さんに触れる機会が多いサービス型の店員に必要な能力は社交性の高さと賢さだ。そのため、このタイプには女性が多いが、全体にスタミナに難があるケースが多い。必ず肉体型の店員と組み合わせることが、このタイプの店員を雇う時の条件といえる。

■杉村 真知子



■年齢 32
■性別 女
■時給 300
■教育 80

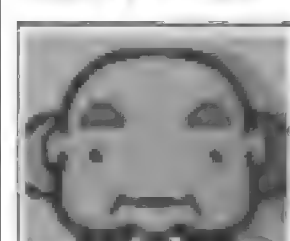
スタミナ



サービス

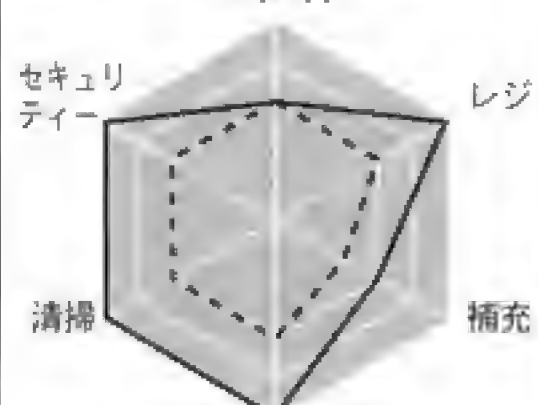
サービス型としてはもっとも能力が高い店員。成長も早く扱いやすいだろう。

■奥平 康夫



■年齢 51
■性別 男
■時給 340
■教育 80

スタミナ



サービス

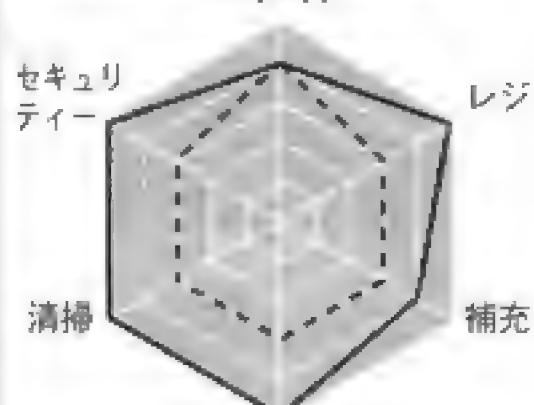
高齢のためスタミナがないのが難点。その代わりレジ能力は最強だ。

■田中 幸子



■年齢 44
■性別 女
■時給 330
■教育 75

スタミナ



サービス

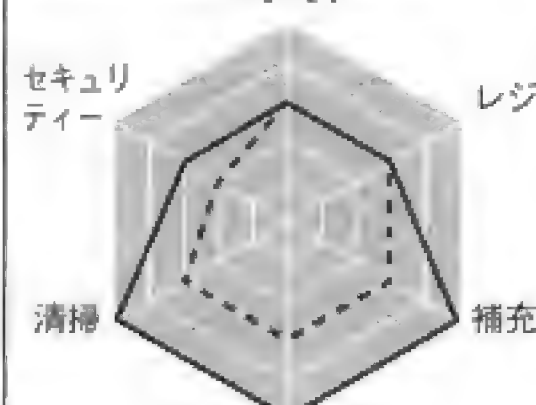
平均的に能力が高くバランスがよい。もう少し教育があれば店長だった。

■吉田 有紀



■年齢 24
■性別 女
■時給 270
■教育 70

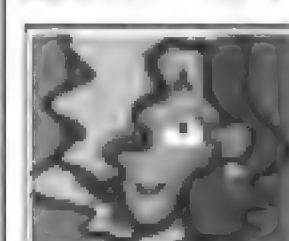
スタミナ



サービス

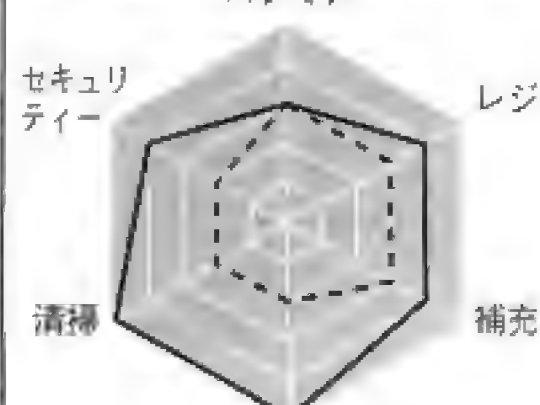
サービス型は一般にスタミナが低いものが多い。肉体型のサポートは必須。

■忍田 信子



■年齢 39
■性別 女
■時給 320
■教育 65

スタミナ



サービス

サービス型だがレジは苦手。清掃が間にあわずにすんでしまったお店に派遣。

お客さんを呼ぶために

お店の売り上げを伸ばすためには、まずはお客さんに来てもらわなければならない。たくさんのお客さんをお店に呼ぶことが、コンビニの経営ではもっとも大切なことだ。お客さん集めが、お店を開店してからのプレイヤーの重要な仕事になる。

●お客さんはどこから来るのか

お店を開店して最初に把握しておかなければならないことは、このお店の商圏に何人のお客さんがいて、それがどんな人達であるかということだ。マップ上の人口は、調査画面をみればすぐにわかるが、これは大ざっぱであまり役に立たない。必要なのは、お店に来てくれるお客さんの人口だ。

お店に来るお客さんは、お店の周りに住んでいるか勤めている人だということわかる。お客さんの行動半径は、交通手段によって異なるが、もっとも人数が多いのが徒歩のお客さんだ。彼らの行動半径は、住んでいる建物から半径約20エリアの範囲になる。つまり、お店から20エリア程度の距離にある建物がお店の主な商圏だ考えてよい。この範囲に会社が建っていればサラリーマンやOLがいるし、学校が建っていれば学生が主なお客さんになってくれるわけだ。各建物を調べると、その建物にいる人口を知ることができる。彼らがお店の経営を支えてくれる大事なお客さんになるのだ。

●アンケートでお店をバージョンアップ

お店を訪れるお客さんは、ひとりひとり欲しいものや行動パターンが

異なっている。これを把握することで地域に合ったお店作りが可能になるのだ。

来店したお客さんをクリックすると、お客さんが今もっとも欲しいものや所持金などが表示される。お客さんをひとりひとりクリックしていくのは面倒かもしれないが、お客さんの性質をよく分析すれば、お店に必要な商品を揃えやすくなるので、なるべく多くの人のデータを集めるようにしたい。

さらに、調査画面ではお客さんから「買った商品BEST 8」と「買いたかった商品BEST 8」の2つについてアンケートをとることができる。前述したお客さん個人のデータでは、潜在的に欲しい商品を知ることではできなかったが、このアンケートをある程度の期間にわたって取っておけば、今お店で何が売れているかということとともに、何が足りないかを知ることができる。「買いたかった商品」で上位の商品は、お客さんに求められているにもかかわらずお店に置いていない商品ということで、早急にお店に置く必要がある。

●宣伝でイメージアップ

お店の人气が低いとお客さんがなかなか来てくれないが、宣伝で人気を上昇させることで、客足を伸ばすことができる。

宣伝は5種類あり、価格の高い宣伝ほど人気度が上昇する。しかし、最大の広告効果を持つテレビCMでは1000万円もの費用がかかってしまい、気軽に出来る額ではない。しかも、宣伝の効果は数日でなくなっ

てしまうため、効果を持続させるためには、複数の広告を連続して出すことが必要だ。高価な単発の宣伝よりも、効果は低くても連続して出せるものの方が長い目で見ると安定した人気を得られる。効率的な出し方としては、新聞広告とダイレクトメールを軸に、資金次第でテレビ・ラジオCMを組み合わせればよいだろう。

●建物を誘致する

お店は、万引きや強盗など、常に犯罪に狙われている。それを防ぐためにはお店のセキュリティを高くしなければならないわけだ。具体的にはお店の売り上げが一定以上で、人气がセキュリティを上回ると犯罪が起きやすくなる。店員だけでセキュリティを上限まで伸ばすのは難しい。そこで、セキュリティを強制的に上昇させる効果を持つ交番と消防署をお店の近くに誘致するのだ。なお、同じセキュリティを上昇させる建築物でも、交番は強盗や万引きを防ぎ、消防署は火事を防ぐ効果を持っている。片方を誘致するだけでも相当な効果はあるが、誘致資金に余裕があれば、両方とも誘致したいところだ。これらの建物は買い物人口も持っているため、序盤の経営の助けにもなる。

これ以外の建物はマップの人口増

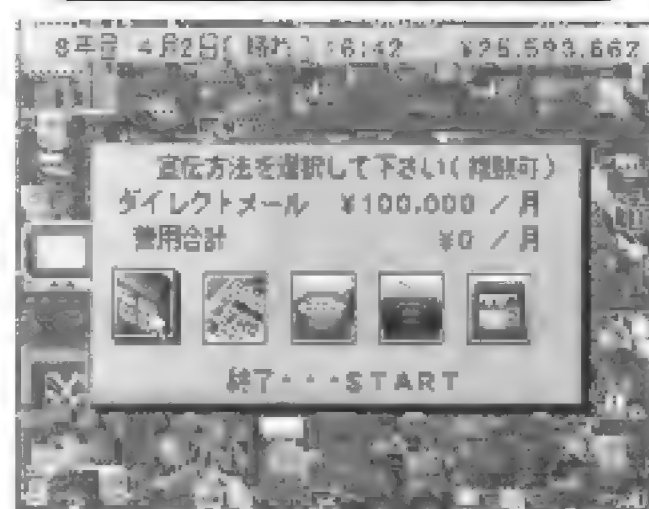
を目的として誘致する。プレイヤーがマップの人口に直接干渉できる唯一の手段であるため、マップクリアの条件に人口が重要である場合は積極的にやりたい。

誘致でお客さんを増やす



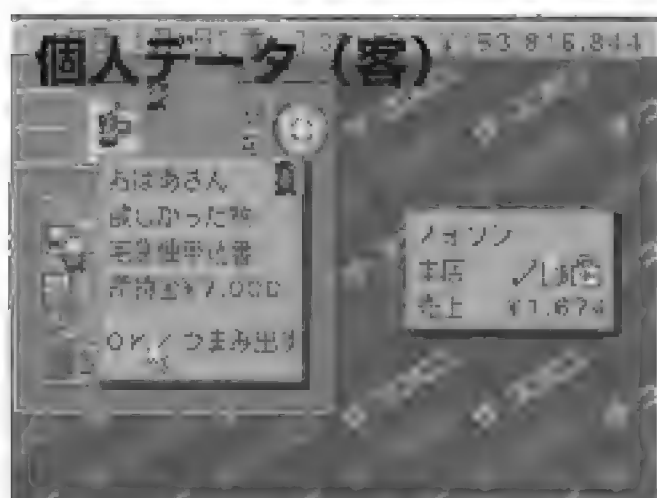
建物を誘致することで、お客さんの数を増やすことができる。交番を誘致すれば犯罪も防げる。

宣伝でイメージアップ



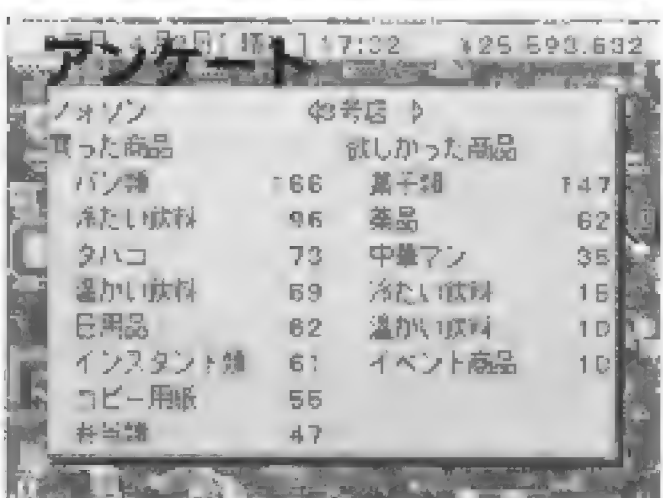
お店の人気を急速に上げるためには宣伝が必要だ。費用はかかるがその分の効果は見込める。

お客さんに聞く



誰が何を欲しがっているのか、お客さん個人の嗜好を捉えることで運営方針を微調整する。

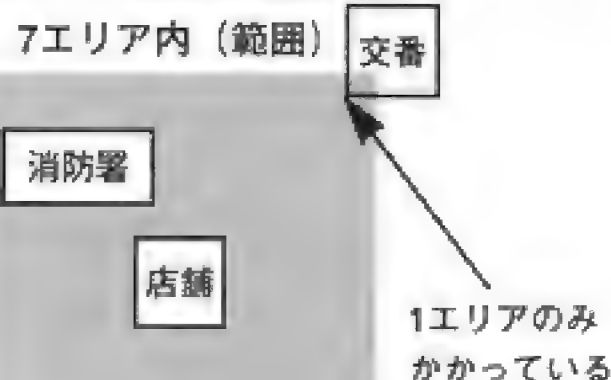
アンケートを活用しよう



効率のよいお店作りのために、アンケートで売れ筋を調べてお店の商品構成を変更する。

交番・消防署の効果と影響範囲

店舗から半径（四角いエリアで）7エリア以内にある交番、消防署（1エリア単位で）がその店舗に効果をあらわす。



- ★交 番 セキュリティ上昇値（1エリアにつき）…10点
大きさ…2×2=4エリア（40点）
- ★消防署 セキュリティ上昇値（1エリアにつき）…5点
大きさ…3×2=6エリア（30点）

上記の場合、交番は1エリアのみがかかっているため、10点が加算。消防署は全エリアがかかっているため5点×6=30点が加算、合計で40点が店舗のセキュリティ度に加算される。

STEP6

ライバル商店との付き合い方

どのマップにも必ず存在するライバル商店。顧客を独占するためには残らず追い出したいところだが、シナリオをクリアするためには彼らの力を利用した方が都合がよい場面もある。ライバル商店とうまく付き合いながら、最後には勝ちを納める方法を考えてみよう。

●ライバルを倒せ

ライバル商店の進出を阻止するためには、まず出店の条件が整わないようにしてやればよい。

ライバル商店は、サンプルレイアウトを利用して内装を行う。そのため、その内装に申請が必要な商品が置いてあると、申請が取得できる場所にしか支店を開業できない。この性質を利用して、事前に販売権を取得させた自分の支店（この場合、商品を実際に販売する必要はない）を、

申請が必要な商品のエリアを接触させるように展開していけば、自分のお店の近くにライバル商店が支店を出すことを阻止できるわけだ。

ここからライバル商店を撤退に追い込むためには、さらに攻撃的な手段を用いる。

ライバル商店から徒歩のお客さんを完全に奪える20エリア以内の距離で、たばこ・酒が取得できるぎりぎりまで近づき出店していく。このお店には、各店舗から選りすぐった優秀な店員を配置し、さらに販売価格率は赤字すれすれまで落としておく。また、資金的に可能であれば、さらにこの種の店舗をライバル商店を中心にした東西南北の4方向に順次出していく。

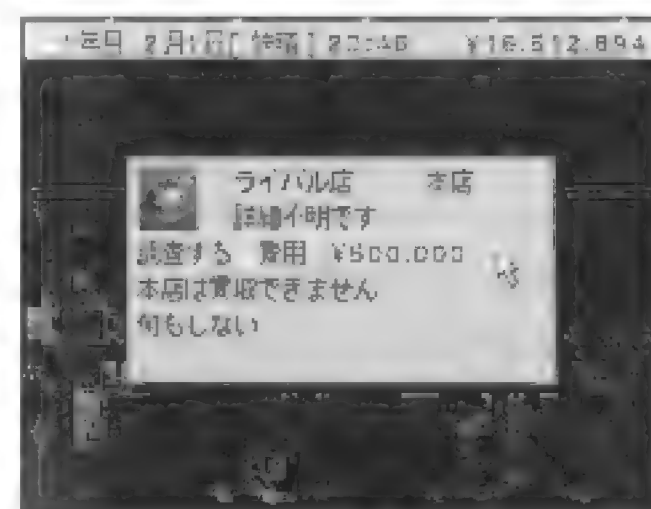
こうして赤字になったライバル商店は、ほどなくマップ上から撤退していくはずだ。ただし、ライバル商

店の本店は、支店が残っている限り赤字になっても撤退しないので、ライバル商店に対しては支店から順番に攻めていくことが必要だ。

●ライバルと共存

以上のようにすれば、ライバル商店を撤退させることは、難しいことではないが、マップの条件を早くクリアするためには、攻撃よりも共存を狙った方がよい場合がある。マップの地価は、STEP1で示した条件の他に、利益の上がる店の影響でも上昇する。その影響は複数が重なり合えば効果が相乗されるため、既存のライバル商店の近くに出店してお互いの影響範囲を重ねていくようにすると、ライバル商店と自分のお店の中に地価の急上昇するエリアが作られる。その地域は建物ができやすくなりマップの発展を大きく加速す

ライバル商店を調査



有利に商売を進めるためには、ライバル商店の経営状況を把握しておくことも重要だ。

ることができるのだ。

マップの人口が少ないゲーム序盤などでは、無理にライバルと敵対せず、お互いの利益を図りつつ経営を行うことも必要な判断だといえる。

STEP7

マップ攻略

初級マップ

都庁を誘致する

め、役場用地には何も建っていない。マップが発展して人口が増えると、それによって上級の役所が誘致されるようになっている。

役場用地に役所が誘致されるための条件は、

町役場 5000人以上
市役所 10000人以上
区役所 20000人以上
都庁 30000人以上

となっていて、このマップをクリアするためには、人口を3万人以上にすればよいということになる。

人口を増加させるためには、むやみにお店を開くよりも、ライバル商店の影響を利用して、地価が急上昇するエリアをなるべく多く作った方が効率が良い。そのため、最初のお店はライバル商店の本店になるべく近い場所で、さらに地価を上昇させる要因となる道路または鉄道と道路の交差点に開くとよいだろう。

ライバル商店のプレッシャーで、序盤は商売的に苦しい展開になるが、販売価格率を下げることで来客数を確保していけば、いきなり倒産してしまうようなことはない。

本店を開くのと同時にライバル商店の2号店を買収する。この場所はすでに多くの建物があり、スタート直後から十分な売上げが見込める。本店が黒字になるまでは、このお店がチェーンの中核として機能することになるので、なるべく能力の高い店員を配置しておくことが必要だ。

ザ・コンビニでもっとも人口の多い建物は駅だ。駅が多くできるとかなりの人口が稼げるため、なるべく多くの駅ができるようにしたい。駅ができるためには、鉄道沿線の地価が一定以上であることが必要なため、2号店以後は鉄道付近の地価が上昇するようにお店を展開していくとよい。



比較的人口が多く、地価の上昇率も悪くはない。クリアのためには駅ができるように仕向けるが、駅はマップの人口が一定以上の時に作られるため、鉄道を中心にマップを発展させるとよい。また、このマップでは自分のお店が発展しなくてもクリア可能なので、実験的なお店を作ってデータの収集をしておけば今後の役に立つだろう。

初級マップということで、マップも発展しやすく、資金も2億円と潤沢に用意されているため、プレイ上特に不安な要素はないので、初めてでも安心してプレイできる。

このマップの目的は、役場用地に都庁を誘致することだが、スタート時のマップはまだ村でしかない

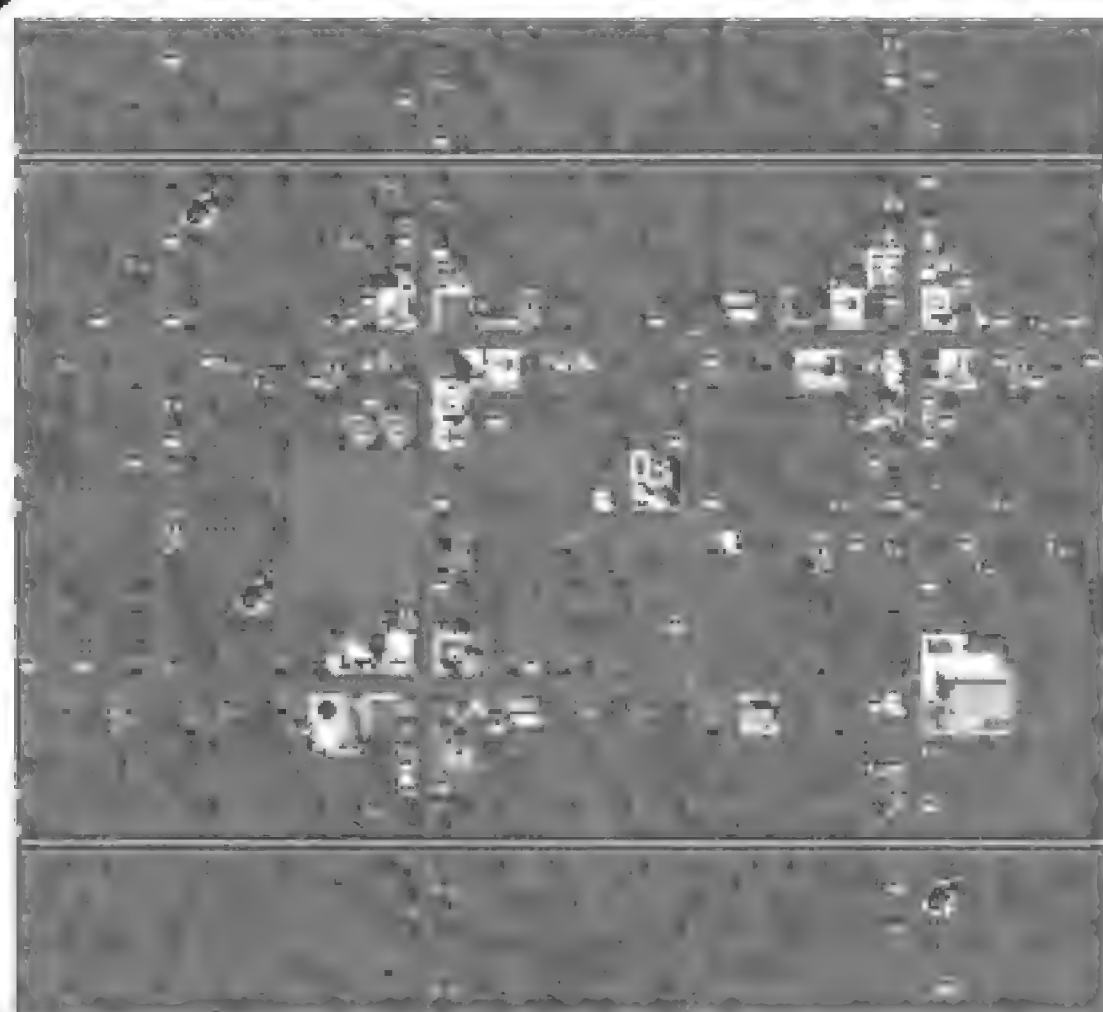
●人口.....2179人

●資金...200,000,000円

●ライバル商店の数.....2店舗

中級マップ

お店を10店舗建てる



道路や鉄道が多く地価が上昇しやすい条件が整っているため、営業的には問題がない。ただし、マップ内の人口が散らばっているため、序盤のお客さん確保には多少てこずるかもしれない。中盤以降は、お客さんが集中しやすい交差点をねらって支店を展開していくとよい。

いうことは、同時に出店コストがかさんでしまうということでもある。チェーンを10店舗にすることが目的になるこのマップでは、地価の上昇をにらみながら、いかにすばやく店舗数を増やすことができるかが勝負の分かれ目になる。

まず、本店の出店場所としては中学校付近の交差点がよいだろう。スタート時の建物は比較的少ないが、発展しやすいマップであるだけに、将来的には十分発展する見込みがある。それよりも、ライバル商店と距離をとることで、地価の上昇に対する影響力が相乗しないようにしたほうが、この先の店舗展開にとっては有利に働くはずだ。

さらに、スタートと同時にライバル商店の支店2店を買い取ってしまう。買収にかかるコストは店舗評価額の2倍が相場で、資金的に不利と思われるかもしれないが、資金を大

量に必要とする多店舗展開のために収益の高い店舗は不可欠なのだ。初期資金は1億5千万円だが、2店を同時に買い取っても1千万円以上の資金が残るため、経営上の問題はない。ただし、買い取ったばかりの店舗は、店内レイアウトがサンプルのままであるため、早急にレイアウトの変更を行う必要がある。また、店員の状況も調べ、能力の低い店員は序盤のうちに入れ替えてしまった方がよいだろう。

発展しやすいマップだけあって、ライバル商店の動きも活発だ。これを封じ込めるためには、地価の調査を怠らず、ライバル商店が出店しそうな場所に先手を打って出店していくしかない。マップの面積があまり広くないため、ライバル商店に場所を取られてしまうと、出店場所がなくなってしまう可能性もあるので注意が必要だ。

●人口 1880人

●資金 ... 150,000,000円

●ライバル商店の数 3店舗

ライバル商店は3店と多いが、マップの人口は初級よりも減少しているため、競争は激しくなるだろう。しかし、道路が多く、鉄道が2本も通過しているため地価の上昇率は高いと考えられ、発展のスピードには問題がない。

ところが、地価が上昇しやすいと

上級マップ

オーナー評価を★★★★★にする

●人口 1424人

●資金 ... 150,000,000円

●ライバル商店の数 1店舗

全マップ中もっとも人口が少ないため、序盤の展開が重要になる。ライバル商店が1店舗しかいないため出店場所は自由に選択できるが、マップ全体を見渡してみると、道路が少なく地価を上昇させる要因に欠ける点が気になる。鉄道もマップ上方の片寄った場所にあり、マップ中央部から左下部にかけてはかなり発展しにくいと考えられる。このため、最

初の出店場所としては、現在人口が集中している地域の発展を強化できる場所を選ぶべきだ。候補地としては、ライバル商店が出店している地域と、役場用地の付近の2箇所があげられるが、有望なのはライバル商店と役場用地の間に挟まれた地域だ。この場所は道路と道路の間隔が狭く、マップ中でもっとも地価の上昇が見込める。ここを中心に、マップの発展に合わせて少しずつマップ左側の地域に店舗を広げていく。

クリア条件であるオーナー評価の基準については、表を参照してもら

いたい。それぞれの要素を上昇させるためにもっとも重要になるのが、商品の販売価格率の設定だ。販売価格率は、来店客数と、マップの人口の定着に影響力があり、これを100%から下げていくと、その下幅が大きいほど来店客とマップの人口が増加する。とはいっても、赤字になるほど下げる必要はなく、各商品の平均で80~90%台にしておけばよいだろう。販売価格率を下げると総売上げに多少影響がでるが、これは増加する来客で十分にカバーできるので心配はない。

●オーナー評価の算出方法

	店舗数	来客数	年商	人口	店舗評価
★	2店以上	5万人以上	1億円以上	3千人以上	10以上
★★	4店以上	10万人以上	2億円以上	8千人以上	30以上
★★★	6店以上	20万人以上	3億円以上	1万4千人以上	50以上
★★★★	8店以上	40万人以上	4億円以上	1万8千人以上	70以上
★★★★★	10店以上	50万人以上	6億円以上	2万人以上	90以上

注 店舗評価の算出方法（評価額＝売却値）

評価額＝店舗数地内の合計地価＋建物代／2＋内装費＋在庫商品仕入値



人口や道路など、すべてがマップ右上に片寄っている。全体の人口が少ないことがあって、これ以外の地域では販売は成り立たないと考えられる。店舗同士の影響力を重ね合わせることで地価を上昇させ、それを足がかりに支店を増やしていくことが早期クリアへの道だといえる。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンが鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1, 2, 3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

1 性別

男性 1
女性 2

2 年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生	09 専門・技術職
02 中学生	10 管理職
03 高校・高専生	11 自営業
04 大学・大学院生	12 公務員
05 短大・専門学校生	13 アルバイト
06 予備校生	14 無職
07 事務職	15 主婦
08 営業・販売職	16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？(8冊まで)

01 ファミ通
02 TV Gamer
03 GAME WALKER
04 Vジャンプ
05 電撃王
06 電撃PlayStation
07 Hyperプレイステーション
08 じゅげむ
09 少年エース
10 ゲームスト
11 サターンファン
12 グレートセガサターンZ
13 サターンスーパー
14 TECHサターン
15 電撃SEGA SATURN

表1 今号の記事

01 LANDMARK	31 御意見無用-Anarchy in the Nippon-キャラクター大紹介
02 データステーション	32 パッションラングリス
03 セガサターン読者レース	33 アラウンド ザ デジアナワールド
04 (特報) 新世紀エヴァンゲリオンデジタル・ライブラリ	34 NEW RELEASE TITLE
05 (特報) スーパーロボット大戦F	35 (COMING SOON) 卒業S
06 (特報) 森高千里「渡良瀬橋/ララ サンシャイン」	36 (★) Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2
07 (特報) ラストブロンクス	37 (★) スレイヤーズ らいやる
08 (特報) ロストワールド	38 (★) VIRUS(ウイルス)
09 (特報) バイオハザード	39 (★) ラングリッサーIV
10 (特報) CULDECEPT (カルドセプト)	40 (★) あすか120%リミテッド BURNING Fest LIMITED
11 (特報) AZEL-パンツァードラグーンRPG-	41 (★) 怪盗セイント・テール
12 (特報) 幻想水滸伝	42 (★) ファンタズム
13 (特報) 機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	43 (★) ウィズ
14 (特報) RONDE-輪舞曲-	44 (COMPLETE GUIDE) ウィリー ウォンバット
15 (特報) プリンセスクラウン	45 (★) 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
16 (特報) グランディア	46 (★) エンジェルグラフィティS-あなたへのプロフィール
17 (特報) リアルサウンド-風のリグレット-	47 ボンバらなきハドソン (仮)
18 (特報) Tactics Formula One	48 SNK WORLD'97
19 (特報) セルドナーシルド	49 BANIPRESTO
20 (特報) DESIRE(デザイア)	50 セツ風の鳥物語 ガープ博士の幻燈会
21 (特報) LAST GLADIATORS Ver.9.7	51 AM3研 Rush!!
22 (特報) トランスポート タイクーン	52 電脳戦機バーチャロンX OVER
23 (特報) 卒業Ⅲ-Wedding Bell-	53 AM2研 EXPRESS WEEKLY
24 (特報) デッド オア アライブ	54 セガサターンソフトレビュー
25 (特報) サムライスピリッツ天草降臨	55 裏技a GO GO!
26 読者コーナー/DREAM ACCESS	56 ゲームとアートの微妙な関係
27 セガプレス	
28 セガサターンソフトデータバンク	
29 (攻略データ・フォーカス) ザ・コンピニ-あのを占せよ-	
30 (特集) 今年の夏休みはアニメ映画を見よう	

アンケート回答欄の記入例

(例1) 回答が2の場合 (例2) 回答が09の場合 (例3) 回答が23の場合 (例4) 回答が1の場合

◆よい例

2	09	23	1
---	----	----	---

◆悪い例

2	9	23	7
---	---	----	---

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0	1	0	6	1	8						
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--

表2 ハードリスト

01 セガサターン (互換機含む)	15 電子ブックオペレーター
02 メガドライブ (ワンダーメガを含む)	16 セガマルチコントローラー
03 スーパー32X	17 レーシングコントローラー
04 プレイステーション	18 パーチャガン
05 3DO (REAL, TRY)	19 アナログミッションスティック
06 PC-FX	20 コードレスパッド
07 スーパーファミコン	21 新型パーチャスティック
08 PCエンジンシリーズ	22 パーチャスティックプロ
09 NEO-GEO (CDを含む)	23 ツインスティック
10 ゲームボーイ	24 セガサターンモデムセット
11 NINTENDO 64	25 セガサターンワープロセット
12 パソコン	26 フロッピーディスクドライブ
13 ムービーカード (ツインオペレーター含む)	27 通信対戦ケーブル
14 フォトCDオペレーター	

表3 ソフトリスト

001 i miss you.	078 ソニック R (仮称)
002 悪魔城ドラキュラX月下の夜想曲~	079 ソニック・ザ・ファイターズ (仮称)
003 悪魔全書2 (仮称)	080 ソビエトストライク
004 あすか120%リミテッド BURNING Fest LIMITED	081 ソロ・クライシス
005 AZEL-パンツァードラグーンRPG-	082 DARKSEED II
006 錯覚の嵐	083 ダービースタリオン (仮称)
007 イメージファイト&マルチプレイ/アーケードギアーズ	084 タイムボカンシリーズボカンと一発! ドロンボー完全版
008 ヴァンダルハーツ-失われた文明	085 Tactical Fighter
009 ヴァンパイア セイヴァー	086 Tactics Formula One
010 Wizard's Harmony2	087 ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
011 WHIZZ (ウィズ)	088 ツタンカーメンの謎-アーク-
012 VIRUS(ウイルス)	089 TILK-青い海から来た少女- (仮称)
013 宇宙のランデブー- RAMA -	090 ティンクルスターズブライツ
014 ウルトラマン国産2	091 DESIRE
015 英雄志願 GALACTIC HEROISM	092 デザエモン2 (DEZA 2)
016 SNK ファンCD 戦線伝説編	093 デジタルピンボール-ラストグラディエーターズVer.9.7-
017 X-MEN VS. STREET FIGHTER	094 デッド オア アライブ
018 エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	095 デビルサマナー ソウルハッカーズ
019 R'MU The Mystery	096 天下無敵
020 エルブを狩るモノたち-花札編-	097 とまごメモリアルドラマシリーズVol.2-影 (いりどり) のラフソング
021 落ちゲー-デザイナー 作ってポン!	098 超首領 蜂 (ドドンパチ)
022 音楽ソウルかなでる2	099 ドラゴンナイト
023 仮面ライダー-作戦ファイル1	100 ドラゴンナイト4
024 CULDECEPT	101 セツ風の鳥物語
025 GUNGRIFON II (仮称)	102 七つの秘録 戦慄の微笑
026 ガンフロンティア/アーケードギアーズ	103 忍者じゃ丸くん 鬼斬忍法帖<全>
027 機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY	104 忍ペンまん丸
028 機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	105 NOON (ヌーン)
029 きんぎょくパニー-エクストラ	106 信長の野望-天翔記 with パワーアップキット
030 究極タイガーII PLUS	107 ハークスアドベンチャー-ヘラクレスの大冒険
031 銀河英雄伝説 plus	108 パーチャファイター3
032 銀河英雄伝説ユナ3-ライトニング・エンジェル-	109 バイオハザード2
033 金田一少年の事件簿-星見島 悲しみの復讐鬼-	110 パチスロ完全攻略-ユニコレ97-
034 グランディア	111 ぱにっくちゃん
035 GRANDRED	112 BAROQUE
036 Cross Romance (クロスロマンス) -恋と麻雀と花札と-	113 海辺 (ビーチ) でリーチ!
037 黒の断章	114 ファーランドサーガ (仮称)
038 幻想水滸伝	115 ファイナリスト
039 御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	116 ファルコムクラシックス
040 恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア	117 ファンタズム
041 古伝降魔術 百物語	118 フォトジェニック
042 こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	119 ブラドルDISC
043 この世の果てで恋を唱う少女 YU-NO	120 プリッラ/アーケードギアーズ
044 コントラ-レガシー- オブ・ウォー-	121 プリンセスクエスト
045 サウンドノベルツクール2	122 プリンセスクラウン
046 サクラ大戦2-君、死にたもうことなかれ-	123 ブループレイカー-剣よりも微笑みを-
047 サムライスピリッツ天草降臨	124 ボールディランド
048 三国志IV with パワーアップキット	125 マーヴル・スーパーヒーローズ
049 GT24	126 MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
050 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2	127 My Dream-オンエアが待たなくて-
051 実況Jリーグサッカー	128 マスデストラクション-お父さんにもできるソフト-
052 実況パワフルプロ野球97 (仮称)	129 街
053 シミュレーションRPG ツクール	130 魔導物語
054 出動! ミニスカボリス	131 魔法学園ルナ!
055 シルエットミラージュ	132 魔法少女プリティサマー-恐るべし身体測定! (続編5月号)-
056 SYNCHRONICITY (シンクロニシティ)	133 マリア (仮称)
057 新世紀エヴァンゲリオン デジタル・ライブラリ	134 メックウォリア2
058 神罰 人生の意味	135 毛利元就 明智の三矢-
059 スーパースターアドベンチャー ドキドキナイトメア	136 桃太郎道中記
060 スーパーアドベンチャー ロックマン	137 森高千里「渡良瀬橋/ララ サンシャイン」
061 スーパーロボット大戦F	138 モンスターメーカー-ホーリーダガー-
062 スーパーチャージャー	139 UNIVERSAL NUTS (ユニバーサルナッツ)
063 スタートリング-オデッセイブルー-エポリューション	140 ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス-驚異の宇宙人人体-
064 汽船海賊 (スチーム・バイレーツ)	141 ラブリーポップ2 in1 奮じゃん恋しましよ
065 スティープ-スロープ-スライダース	142 リアルバウト 戦線伝説スペシャル
066 ストリートファイターコレクション	143 リフレインラブ-あなたに逢いたい-
067 SEGA AGES/コラマス アーケードコレクション	144 THE RUINS (ルーインズ)
068 SEGA AGES/ノバードリフト	145 ROOMMATE-涼子 in Summer Vacation-
069 SEGA AGES/ファンタシースター (仮称)	146 LUNAR ETERNAL BLUE
070 セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	147 ルパン三世 クロニクル
071 セルドナーシルド	148 レイヤーセクションII
072 仙魔活劇大戦 カオスシード	149 ロストワールド
073 センチメンタル・グラフィティ	150 RONDE-輪舞曲-
074 全日本プロレス featuring Virtua (仮称)	151 WORDS (ワーズ)
075 卒業S	152 WORLD SOCCER RPG (仮称)
076 卒業Ⅲ-Wedding Bell-	153 わくわくぶよぶよダンジョン
077 速攻生徒会	154 ワンダー3/アーケードギアーズ

1997・夏・日本、アニメーションこそが映画である!!!

今年の夏休みは

アニメ映画を

見よう!!!

ついに完結した「エヴァンゲリオン」、
宮崎駿引退作品か?との噂の「もののけ姫」、
手塚治虫の名作「ジャングル大帝」、
ディズニー派身の方作「ヘラクレス」など、
今年の夏休み映画はアニメが超充実。
ゲームとアニメの境界が狭まった今こそ、
全ての作品を見逃さないぞ!

●THE END OF EVANGELION
新世紀エヴァンゲリオン劇場版
Air/まごころを、君に

●もののけ姫

●ジャングル大帝

●スレイヤーズぐれえと

●天地無用!真夏のイブ

●ヘラクレス

●爆走兄弟レッツ&ゴー

●エルマーの冒険

●それいけ! アンパンマン
虹のピラミッド

●東映アニメフェア
地獄先生ぬ〜べ〜、
キューティーハニーF、
ゲゲゲの鬼太郎、
たまごっち

●アスバラガス

●悦楽共犯者

●ウォレスとグルデント、
危機一髪!

7/19 土～公開

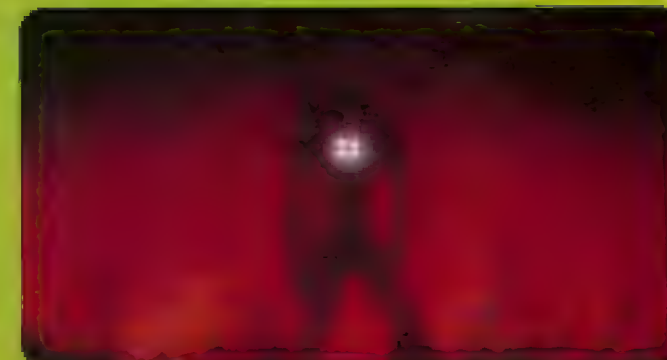
新世紀エヴァンゲリオン劇場版Air/まごころを、君に THE END OF EVANGELION

原作・脚本・総監督／庵野秀明 企画・原作／GAINAX キャラクターデザイン／貞本義行
メカニックデザイン／山下いくと、庵野秀明 エヴァンゲリオンコンセプトデザイン／山下いくと
エヴァシリーズデザイン／本田雄 監督／鶴巻和哉 作画監督／鶴巻和哉、本田雄、鈴木俊二、平松禎史、庵野秀明
©1997 GAINAX/EVA制作委員会

【Story】

最後の闘い。 少年は天使になるのか

最後の使徒せん滅後、ゼーレはいよいよ人類補完計画に着手する。しかし、エヴァ、アダム、リリスを保有するネルフ司令官・碇ゲンドウと対立。彼らはエヴァ奪還のためネルフへの攻撃を開始した。壮絶な闘いが繰り広げられるネルフ本部。しかし初号機パイロット・シンジは心身喪失状態にあった。一方、地上で戦う弐号機の頭上に、ゼーレ側の白いエヴァ8体が飛来。そんな中、ゲンドウは「約束の時が来た」と、レイと何事かを起こそうとしていた



だから
みんな、
死んでしまえば
いいのに...

失望の側
脆弱な心
偽りの微笑み
病的な依存体
自滅の願望
残酷な他人
代理の個性
刹那の幸福
延びる虚脱
無への願望
閉塞した自分
分断への不安
一方的な勘違い
他人の恐怖
危険な思考
他者との拒絶
同調への嫌悪
傲慢な把握
事象への模れみ
不愉快な写真
過去の傷痕
意識の境界
常識の逸脱
孤独なヒトヒト
価値への疑問
情欲との融合
胎内への回帰
空しい時間
虚無への憧憬
見えないワタシ

虚無の始まり
現実の終焉
それは、夢の終わり

では、
あなたは何故、ココにいるの？

...ココにいても、いいの？

THE END OF EVANGELION

新世紀エヴァンゲリオン劇場版 Air/まごころを、君に

シンジ、 アスカ、レイ、 そして人類は...?

ファンが見守るなか、ついにその時が来る

賛否両論、類まれな世界観を持つ空前のアニメが、ついに結末を迎える。謎だらけのストーリー。傷つき、利用され、生きることを求めてさまよう登場人物たち。閉塞した作品世界はそのまま現代社会のメタファーとなり、常に見る者になんらかの問いを発してきた。はたして、謎はすべて明かされるのか。残酷な世界で、主人公たちは救済されるのか。そして、人類に新しい未来は来るのか？

ファンの願いがどうであれ、ここまで多くの人を巻き込んでしまった作品に、作家・庵野秀明がどうオトシマエをつけるのか、が人々のもっとも注目するところであることはまちがいない。キミは、彼の用意する結末に耐えられるだろうか？



声優リスト

碇シンジ／緒方恵美
葛城ミサト／三石琴乃
赤木リツコ／山口由里子
綾波レイ／林原めぐみ
惣流・アスカ・ラングレー／宮村優子
日向マコト／結城比呂
伊吹マヤ／長沢美樹
青葉シゲル／子安武人
冬月コウゾウ／清川元夢
碇ゲンドウ／立木文彦

主要キャラクター・これまでの経緯



碇シンジ
エヴァ初号機パイロット。ネルフ司令官・碇ゲンドウの息子。TVシリーズでは心を開いたかに見えたが、劇場版では最後の使徒・渚カヲルを殺したことでまたしても深く自閉。彼はどのように生きていくのか？



綾波レイ
エヴァ零号機パイロット。彼女は、シンジの母・ユイから作られたクローンだった。そして、ゲンドウが独自に描く人類補完計画の鍵を握るらしい。彼女はいったい何者なのか、さまざまな憶測が飛び交うが……



惣流・アスカ・ラングレー
エヴァ弐号機パイロット。劇場版では壮絶な精神葛藤の後、エヴァに母親がいることを感じて立ち直り、ゼーレとの戦闘に参加。しかし、飛来した8体のエヴァと、一機でどう闘うのだろうか

速報! 私たちは見た! エヴァ完結編



渡辺浩武 氏

ゲームビデオマガジン「GTV」編集長。著書に「1999年のゲーム・キッズ」、「2000年のゲーム・キッズ」、「アンドロメディア」など。



大森望 氏

翻訳家・批評家。最近の訳書にR・レイモン「殺戮のく野獣館」など。「Game Walker」「アニメージュ」他で連載中。

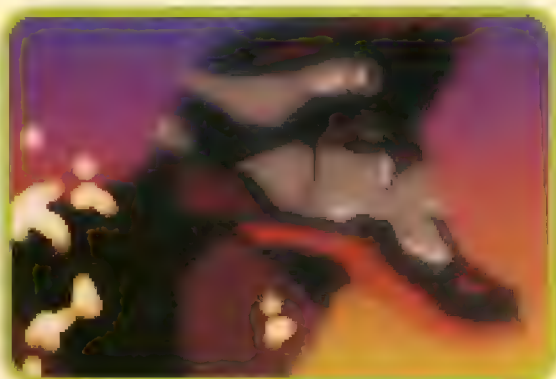


杉作J太郎 氏

漫画家。文筆業。著書に東映映画の俳優800人を綴った「ボンクラ映画魂三角マークの男優たち」など。

デジタル時代の映画のスタンダードになる作品

あれだけの大きなテーマを消化した情熱と技術は、本当にすごいとしかいいようがありません。音や映像を巧みに重ね合わせてスピード感を出していく手法は、ハウスミュージック的で、そして物語が破綻する瞬間の美しさはとてもバンクミュージック的です。



TVシリーズ制作の過程ではきっと予算・時間といった制作上の制約に追いつめられたことによって、庵野さんの才能が爆発したのだと思います。しかし、本作品にはすでにハリウッド的なメジャー感というか貫禄も備わっています。

リミックス、スクラッチしながらものすごい量の意味とイメージの洪水を一つの画面上に処理していく表現方法は過激ですが、ゲームなどを通じて我々の間にはそれらを受け入れる土壌はできていたわけです。今後はこの作品が、デジタル時代の映画の最もスタンダードなものとして、手垢まみれになるまで研究されるのではないのでしょうか。10年くらいはバイブルとして君臨するはずですよ。エヴァに続く作品が出てくるのが本当に楽しみです。(談)

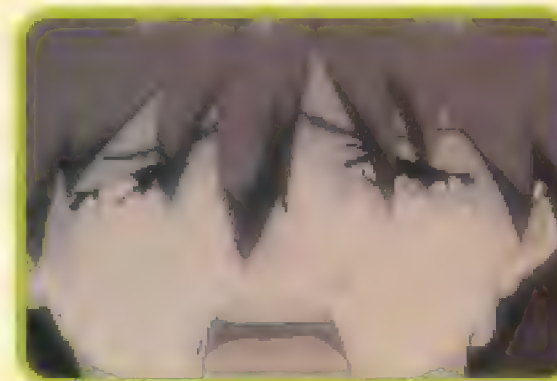


25・26話が2度見れて幸せだった

ラストのはずし方は庵野さんらしいですね。「おたくの拍手は許さないぞ」という(笑)。僕は放映当時は世界がエ



ヴァ中心に回ってたくらいだから、その完結編のアナザーヴァージョンが劇場で見られるのは実に幸せなことだし、しかもあえて劇場映画らしくしようとしてないところがまたいい。エヴァは第一義的にTVアニメであって、25話と26話をもう1回やりましたっていうだけの話だから。僕はTV版のラストも好きなんだけど、そういう意味では2回も25話26話が見れてよかったな。ありがとうございましたという感じっすね。だ

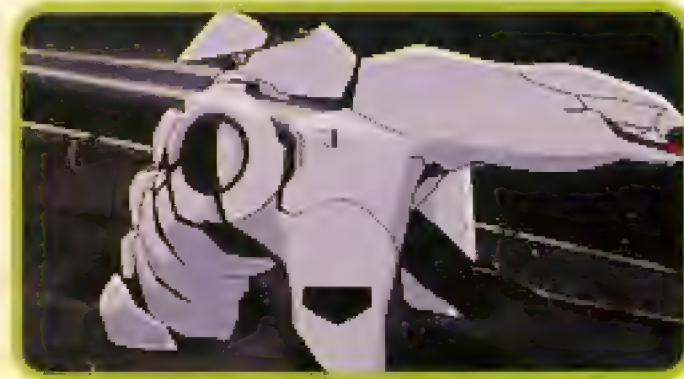


から映画として評価してどうこうっていうのはどうでもいいことだと思う。これをTVで毎週やってたってこと自体が奇跡なんだ

から。今はその奇跡の余韻みたいな状態ですよ。エヴァっていうのはおたくへのごほうびみたいな作品ですね。初めてエヴァだけ見た人にはわからない。TVやマンガやゲームといったアニメおたく的教養、ムダな教養だと思ったけど、この映画を楽しむために今までのそれはあった、おたくをやってきてよかった、という(笑)。でもこんないいことはそうしょっちゅうはない。10年にいっぺんでもあれば十分ですよ。(談)

高度システム化社会の閉塞感を壊す革命的傑作

心配だったんですよ。推理小説みたいに最後に種明かしされたらどうしようって。ところが、謎解きどころか、話はさ



らに膨らんで終わった。娯楽作品にありがちな予定調和的結末の臭さがない。かといって前衛映画のように、観る側に下駄を預けるようなこともしていない。テーマやストーリーをきちんと提示した上で、実際に映画を観た人それぞれの中で物語は完結するようになっている。今までにない全く新しい表現、あるいは、映画エンターテインメントの成熟と言ってもいい作品だと思いました。

今の世の中っていうのは、システムやノウハウにのっからないと何もできないというような雰囲気があるでしょ。俺はそういう閉鎖的な空気にすごくストレスを感じてたんです。庵野監督はそれを新しいものを創造することで、見事に打ち破ってくれた。あれだけ予告で「サービスするわよ」って言ってただけあって、本当に完璧なものを見せてくれましたね。中学生とか高校生が見たら物の見方なんてまるっきり変わっちゃうんじゃないでしょうか。決まった道があるわけじゃない。自由にやればいいんだってね。(談)



完結編・重要キーワード

人類補完計画

群体としていきづまった人類を、単体としてより完全な存在へと再生させようとする計画。それは、人類すべての死を意味する?

サードインパクト

西暦2000年のセカンドインパクトでは人類の半数が死滅した。しかしゼーレは今、人類補完計画遂行のためエヴァ初号機によるこれを起こそうとしている。

リリス

ネルフ本部の地下で隠されている巨人。ゼーレははじめこれを使って人類補完計画を行おうとしていた。エヴァ初号機はこれの分身?

ゼーレ

死海文書にのっとり人類補完計画を推進する組織。碓ゲンドウ率いるネルフを使って計画を遂行していたが、彼が別の計画を持つことを知り、決裂。攻撃をしかける。

アダム

セカンドインパクトの原因となった第一使徒。人類以外に地球上に反映する可能性を持つものであったらしい。人類も、アダム同様リリスより生まれた第18使徒だった。

碓ユイ

10年前S実験中にエヴァ零号機にとりこまれてしまったゲンドウの妻、すなわちシンジの母親。また、レイは彼女のクローン。ゲンドウの描くシナリオの根幹にかかわる?

ゲームもチェック!

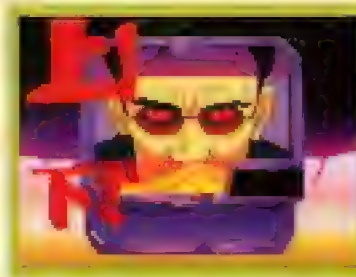


新世紀エヴァンゲリオン

3つのストーリーで構成されるムービーアドベンチャー。最近、2,800円のリニューアルパッケージも発売された。

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

選択肢によって、ストーリーが変化していくアドベンチャー。新たに描き下ろされたアニメがゲームを盛り上げる!



新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

カードを選択すると、アニメが見られる、データベースソフト。ミニゲームも楽しめる。

7/12土～公開

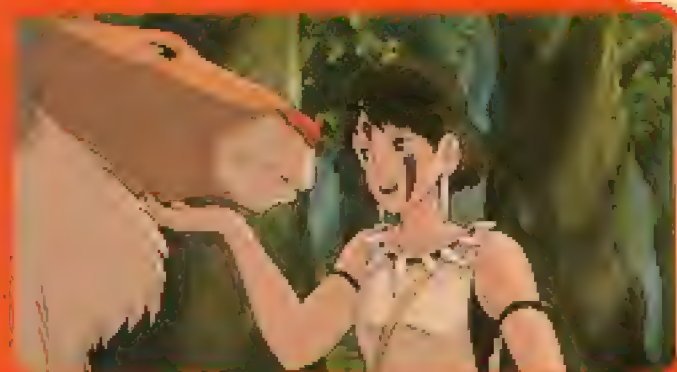
もののけ姫

原作・脚本・監督／宮崎駿 作画／安藤雅司 美術／山本二三・黒田裕・田中直哉・武重洋二・黒鹿和雄
色彩／保田道世 撮影／奥井敦 CG／菅野嘉則・片邊満則・百瀬義行 音楽／久石譲 主題歌／米良美一

©1997 二馬力・TNDG

【Story】

かつて、
森には猛々しい
山の神々がいた...



東北のエミシー族の跡継ぎ・アシタカは、全身を黒蛇のようなもので覆われた獣を倒したため、死の呪いをかけられてしまう。それは、怒りと憎しみのためタタリ神となった猪だったのだ。呪いを解くには、猪がやってきた西方へ行って原因をつきとめるしかない。旅の果て、シン神の森にたどりついたアシタカは、そこで人間たちと森の神々との壮絶な闘いが行われていることを知る。そして、そこには神々とともに闘う、荒々しくも美しい少女・サンがいた。

太古の森をめぐる人間と神々の闘い



宮崎監督が 世に問う最後の長編!?

「ナウシカ」「となりのトトロ」など、自然と人間の関わりに常に鋭い視線をそそいできた日本を代表するアニメ作家・宮崎駿監督の総決算的作品。13万5000枚という空前の枚数のセル画を用い、大胆にもアニメによる新たな娯楽時代冒険活劇の創生に挑戦した。息を呑む美しい自然描写、アクションのスピード感、生き生きとした架空動物のイマジネーションは、宮崎アニメの醍醐味を存分に味あわせてくれる。と同時に単なるエンタテインメントに終わらないテーマ性はディズニーによる世界配給でどうとらえられるのか興味深い。

キャラクター紹介



アシタカ
松田洋二

エミシ族の若者。呪いを解くため旅に出たが、神々と人間の争いに巻き込まれ、両者の間で苦悩する。



サン
石田ゆり子

大神モロに育てられた少女。人間を憎み、神々とともに闘う。村人はもののけ姫と呼び、恐れている。



エボシ御前
田中裕子

製鉄集団タタラの女頭領。冷静沈着で人徳もあるが、シン神の首をねらう一行に加わって森に入ることになる。



ゴンザ
上條恒彦

エボシの部下。森の神々やよそ者との戦闘および村の守備を担当する。



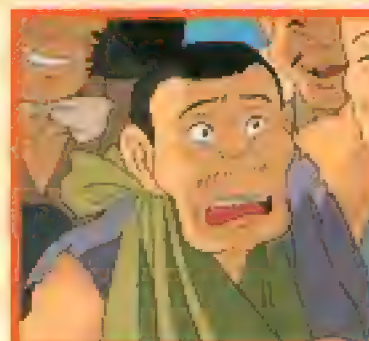
ジコ坊
小林薫

時の帝と関係する謎の組織の一員。不老不死の力があるというシン神の首をねらう。そのため山は大混乱に陥る。



ヒイさま
森光子

エミシ族の巫女。アシタカへ西へ行くよう告げる。



甲六
西村雅彦

タタラで牛飼いを営む。トキの夫。大神に闘われ死にかけたところをアシタカに救われる。



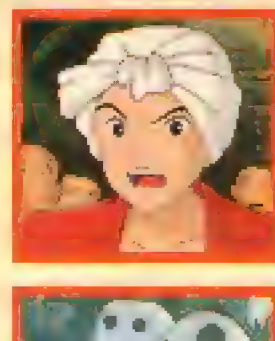
モロの君
美輪明宏

年齢300歳の老大神。サンを自分の娘として育てる。人間を憎み、特にエボシ御前に敵意を燃やしている。



乙事主
森繁久弥

年齢500歳。猪神の最長老。神々の勢力が弱まっていることを嘆き、猪たちの大勢力を率いて人間に攻勢をかける。



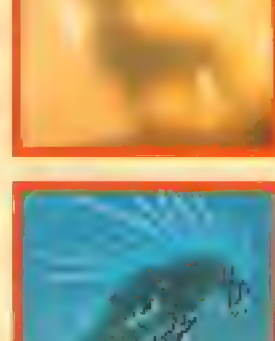
トキ
島本須美

タタラ鑛山の女たちのリーダー的存在。エボシに協力して村を守る。



コダマ

豊かな森だけに住む森の精霊。



シンシ神

生命をつかさどる聖なる獣。その首には不老不死の力があるとされ、人間にねらわれている。



ディダラボッチ

シン神の夜の姿。巨大な体を持ち、夜の森を徘徊する。

宮崎駿監督作品史

豊かな作品世界と批評性を持ち大人の鑑賞にも絶える一方、その圧倒的な想像力と演出力でアニメならではの楽しさを存分に教えてくれたのがこれらの作品だ!

風の谷のナウシカ



公開は84年だが、今でも根強いファンを持つ宮崎監督の記念碑的作品。産業文明崩壊後の地球というSF的設定の中、腐海の浸食におびえる人類と、軍事国家トルメキアの野望などが描かれ、ナウシカが自然の真の意味をさぐっていく。「もののけ姫」に通じる主題だ

©二馬力・徳間書店・博報堂

天空の城ラピュタ



86年。飛行石を持つ少女シータと出会い、彼女をねらう軍や海賊との争いに巻き込まれる孤児パズー。「未来少年コナン」で描かれた「少女を守り闘う勇気ある少年」がここでも描かれる。痛快な冒険ファンタジーだが機械文明批判の要素もあるのが宮崎作品の隠し味。

©二馬力・徳間書店

となりのトトロ



幅広い層に受け入れられて大ヒットし、スタジオジブリのイメージを決定づけた作品。88年。今よりも自然の残っていた昭和30年代の日本を舞台に、子どもたちと森の不思議な生物との交流を描くファンタジー。ネコバスなどのキャラクターも大人気となった。

©二馬力・徳間書店

魔女の宅急便



89年。空飛ぶほうきに乗って宅配業を始めるこどもの魔女が主人公。困難にぶつかりながらもだんだん成長していく姿が描かれる。誰もが共感できるストーリーとともに、宮崎監督得意の飛行シーンが存分に楽しめるのも魅力。この年の邦画配収1位を記録した。

©角野栄子・二馬力・徳間書店

紅の豚



92年。元空軍パイロットが豚に変身するという荒唐無稽な設定ながら、中身はシリアスかつニヒル。社会に背を向け、ひとり大空を飛び回る男の姿はどこか宮崎監督の理想の男の生き方になのではないかな。この作品でも空中描写のすばらしさは特筆もの。

©二馬力・TNNG/1992

「もののけ姫」100人レビュー

初日に映画館に行った人、100人に聞きました。(その中からの抜粋っス、載せられなかった人ゴメンなさい)

●宮崎駿はまだ描きたいことを描ききっていないと思う。引退しちゃダメだ。

(フリーター／男／21)

●直前に「ロストワールド」を観たのだが、それがすっぴかすんでしまった。

(フリーター／女／22)

●サンがナウシカの声(島本須美)だったら感情移入しやすいと思った。

(大学生／男／21)

●舞台は日本なのに中世のヨーロッパみたいだったのは、単に主人公2人の着ているもののせいでもないようで、新鮮といえば新鮮だった。(会社員／女／26)



●日本の昔の風景ってきれいだったんだなと思った。いつからこんなにっちゃったんだろ。(中学生／女／13)

●微妙な差だが、ナウシカとラピュタを抜いて、私にとってのベスト宮崎作品。

(専門学校／女／18)

●CGがめちゃくちゃきれいだった。

(大学生／女／23)

●僕はナウシカを見ると最後にいつも涙がでる。できれば「もののけ姫」でも涙を流してみたかった。僕は正義に弱い。でも、この映画は正義を描くつもりは最初から

なかったようなので、こんなことを言ってもしょうがないけど。(専門学校／男／19)

●ダッシュ・タタリ神最高!

(高校生／女／16)

●美輪明宏ってすごい俳優(女優?)だ。

(会社員／女／27)

●タタリ神にもっとしゃべってほしかった。

(高校生／女／15)

●手塚治虫や藤子不二雄(F)が死んじゃって、宮崎さんもいなくなっちゃったら、日本のアニメはどうなっちゃうんだろ。

(会社員／男／20)

●唯一主張がはっきりしているエボシが、一番カッコよかった。(高校生／男／17)

●寝ているお父さんがいて、それを見てまわりの中学生たちが怒っていたのがおかしかった。(会社員／女／24)

●2時間並んだ甲斐はあった。配られたうちわもってきてゴメンなさい。

(高校生／男／18)



●人間って悲しい。(フリー職／男／19)

●空を飛ぶシーンがなかったのは残念。

(専門学校／女／24)

●対象物を追いかけるような独特のカメラワークが健在なのは嬉しかった。

(会社員／男／26)

●宮崎走り健在。ナイス!

(高校生／女／16)

●ナウシカと表裏一体の作品だと思った。

(大学生／男／22)

宮崎駿監督は引退するのか?

今回数々のインタビューで、宮崎監督は必ず引退のことにふれている話を総合すると体力的な限界と後身に道をゆずるという意味があつてのことのようだ。となると我々はもう本当に監督の新作を観れなくなってしまうのだろうか。「やってみたいことはあるんです。ただ、それはエンターテインメント(お金を回収できるもの)じゃありません。千人のうち二人見れば十分だっていう映画なら、こりゃあやれることがいろいろありますよ」(TVブロス7/5号)。スタジオジブリをやめることは決定しているが、独自に小品を作っていくことを漠然と考えているようだ。監督自身が言うように、そういう作品をインターネットで見られる日が来るのかもしれない。



宮崎駿と空飛ぶ少女たち

宮崎作品には必ず空を飛ぶシーンがある。中でも印象深いのは少女たちの姿だ。ナウシカ、シータ、キキと多くの少女たちが空を舞った。もののけ姫サンも、山犬の背にまたがり飛ぶように山を疾駆する。彼女らのスカートのはためきに宮崎が少女に見る希望と畏れ、夢が見てとれるのではないだろうか。



プロデューサー、脚本、絵コンテを担当した「耳をすませば」。ビデオは「ジブリがいっぱいCOLLECTION」の第2弾として7月25日発売。

8/1金～公開 (全国松竹邦画系)

ジャングル大帝

オリジナルキャラクター・原作／手塚治虫
監督／竹内啓雄 脚本／竹内啓雄、手塚プロダクション文芸部
音楽／富田勲 作画監督／杉野昭夫 イメージソング／松たか子

©手塚プロダクション・松竹・「ジャングル大帝」製作委員会

【Story】

謎の石、月光石をめぐって ジャングルと人類の未来が交錯する

人類の未来に関わるとてもないエネルギーを秘めた月光石。アフリカのカバロ国にあると言われる幻の山、ムーン山で産出されると言われるこの石を求めて、カバロ国情報部が調査を開始する。そして調査隊はライオンの王者・レオが住むジャングルを切り開きムーン山に向かう。混乱の中動物たちは傷つき、レオの息子・ルネはヒゲオヤジに助けられたことから、人間の住む街に向かう。ムーン山と月光石は見つかるのか？ ジャングルの未来はどうなるのか？ そしてジャングルの王者・レオは何を思うのか？



手塚治虫の不朽の名作が 映画で新たに甦る



原作の壮絶なラストが 初めてアニメで描かれて いるぞ

65年に日本初のカラーTVアニメとして放映された手塚治虫の代表作のひとつを、初めて、原作にもっとも忠実な形で映画化。もともとはライオンの親子3代に渡る長編大河ドラマだが、今回は2代目のレオが大人になってから、原作のラストまでを描く。原作の壮絶なラストがアニメ映像化されるのは今回が初めて。その他TVシリーズにも参加していた富田勲による、オーケストラを使った壮大な音楽や、手塚作品を愛する多くの芸能人たちの声優出演などみどころはたっぷり。ディズニーの「ライオン・キング」にも影響を与えた「ジャングル大帝」はアニメファンなら絶対見逃せないクラシックだ！

声優リスト

レオ／津嘉山正種 ライヤ／倍賞千恵子 ルネ／柊美冬 ルキオ／椎名へきる ブラッザー・いーさん／谷啓 ジャック／茶風林 ココ／肝付兼太 トミー／龍田直樹 バグーラ／伊武雅刀 ビゾー／鈴木蘭々 オフクロサン／遠藤晴 メリー／中嶋朋子 ヒゲオヤジ／富田耕生 ハム・エッグ／立川談志

意外な有名人が一言二言のセリフで声優として参加

アダムス団長／泉谷しげる 漁師／大槻ケンヂ、林家こぶ平 宝石店の主人／車だん吉、林家木久蔵、サーカスの客／涼風真世、東京スカパラダイス・オーケストラ コウノトリ／竹下景子 サイ／手塚眞 男／中井貴一、ブラザー・コーン、サーカスの団員／浜崎貴司(フライング・キッズ)



その1 ジャングルの動物たち



レオ

アフリカ大陸はカバロ国の中にあるジャングルの王者であり、その自然と平和をこよなく愛する白いライオン。ヒゲオヤジがジャングルの動物たちを襲った死の伝染病から救ってくれたことに感謝し、ムーン山へのナビゲーターをつとめる。



ルネ

好奇心旺盛でやんちゃなレオの息子。ある日、オルゴールを見つけたことで人間世界に強い関心を持つ。嵐にまきこまれたのをきっかけに、ジャングルを出て人間世界へと旅立つ。



ココ

ルネたちの教育係で、物知りでおしゃべり好きなオウム。物語の狂言回し的存在。



パグーラ

ジャングルの象たちのボス。まがったことが大嫌いな性格。レオに敬意を持ってはいるが、ジャングルを襲う人間たちをレオが攻撃しないことに怒りを覚えている。

秘情報

手塚治虫作品を語る上で欠かせないナンセンス・キャラ、ヒョウタンツギなども今回の映画の端々に登場しているらしい。それからなんと、原作の手塚治虫氏も、天国からゲスト出演しているらしいぞ。目を皿にしてチェック・イット・アウツ!

その2 手塚作品おなじみの登場人物



ヒゲオヤジ

本名:伴俊作。中学時代の友人のおじいさんがモデル。学生時代の作品から登場している息の長いキャラクターである。容姿に似合わず、タフで行動的で物語の重要なキーを握る役柄が多い。「ジャングル大帝」では長年アフリカでムーン山の所在を探し求める現地調査員の役で登場。金儲けのために、ジャングルを荒れ回るハム・エッグと次第に対立。ジャングルの動物たちを襲った死の伝染病を根絶してあげたことで、ジャングルの王者・レオからの強い信頼を得る。そして……。



ハム・エッグ

手塚作品ではアセチレン・ランプと並ぶ悪役スター。「ジャングル大帝」では、金儲けのためならなんでもするプロのハンターとして登場。たまたま手に入れた石が莫大な富をもたらす月光石だったことから、カバロ国の月光石調査隊に加わる。

「ジャングル大帝」のことをもっとディープに知りたいキミに

実は「ジャングル大帝」はライオン親子3代に渡る長編大河ドラマ。今回映画化されたのは、2代目のレオが大人になってから、原作のラストまで。つまり大河ドラマのクライマックス部分。もともと原作はどんな話なのか、サタマガ読者だけにこっそり教えてしまおう
(今回の映画の設定とは変わっている部分もすごく多いけれどね)。



ジャングルの王者・バンジャの子レオはアフリカからイギリスに渡る船の檻の中で生まれた。父は狩猟家のハム・エッグによって殺され、母は捕まり、動物園に送られる途中だった。ある日、母は父の跡を継ぐよう言い含めて、レオを船から突き落とす。アデンに流れついたレオは、そこでケン少年に助けられて、人間の教育を受けながら成長する。一方、バンジャを殺した報酬としてハム・エッグがもらった宝石はアフリカの地質時代の謎を解く月光石という物質だった。ケンとレオは、月光石の探検隊の一行と共にレオ

の故郷・アフリカに渡る。そこでは動物たちが王子の帰りを待っていた。父の跡を継ぐことを決心したレオは、動物の国・ジャングル連邦建国に立ち上がる。そのころ、月光石を手に入れようとする人間たちの間では醜い争いが始まっていた。これまで暗黒大陸といわれていたアフリカのジャングルと動物たちを堂々と活写し、壮大な自然の中で展開される生と死のドラマと、ユートピア建設の夢を描いた手塚治虫初の連載大河漫画なのだ。

愛らしい動物たちの物語の中に、私たち人間の生死の意味が隠されているんです



手塚るみ子 さん

手塚治虫氏の長女/「ジャングル大帝」宣伝プロデューサー、「ブラック・ジャック」のピノコなど、いくつかのキャラクターは彼女がモデルになっていると言われる

ぱっと見た感じは可愛らしい動物の物語なんですけど、実際にそこに描かれているのは、私たち人間社会に通じる人生とか生死の問題とか親子関係の問題なんです。そういう意味では、手塚がいろいろな作品で発しているメッセージが、ひとつの物語の中にもっとも凝縮されて表現されているのが「ジャングル大帝」だと思います。特に、“世代が移り変わっても変わらずに残るものがある”という重要なテーマは、ぜひ気にかけて観てもらいたいです(談)。

8/2土～公開 渋谷東急ほかにて
同時上映「天地無用!真夏のイヴ」

スレイヤーズ ぐれえと

原作・脚本／神坂一 原作イラスト・キャラクター原案／あらいずみるい(月刊ドラゴンマガジン連載、富士見ファンタジア文庫刊) 総監督／湯山邦彦 監督／渡辺ひろし キャラクター・デザイン・作画監督／吉松孝博 音楽／服部隆之 主題歌／林原めぐみ

©1997神坂一・あらいずみるい、／「スレイヤーズ」製作委員会

【Story】

魔道士コンビ、リナ&ナーガがついに対決!? 結果やいかに

魔道士コンビ、リナ&ナーガは魔法で動くゴーレム人形を生産する町、ストーナーに落ち着いた。そこでは町の支配をたくらむ、ふたつの悪の勢力があった。この争いに終止符を打ちたい国王は、双方に巨大なゴーレムを作らせ、それを戦わせて勝った方にストーナーの所有権を与えると通達。そして、ふたつのゴーレムのモデルをリナとナーガが務めることになってしまった。かくして、町の覇権争いのために、リナとナーガが対決することに。世紀の対決、結果やいかに?



攻撃魔法も爆笑ギャグもパワーアップ



**人気映画シリーズ第3弾。
脚本は神坂一だ。**

セガサタンのゲームでもすっかりおなじみ。プラス小説(通巻900万部!)、コミック、テレビ、ラジオ、CD-ROMとマルチメディアな展開が超人気の「スレイヤーズ」映画シリーズ第3作がいよいよ公開される。美少女天才魔道士リナ=インバースと自称リナの最大のライバル、白蛇のナーガとの最強対決がついに実現! 原作者にして本シリーズの生みの親である神坂一が脚本を担当、攻撃魔法も爆笑ギャグも以前より格段にパワーアップしているぞ。

声優リスト

リナ=インバース／林原めぐみ 白蛇のナーガ／川村万梨阿 ラリア／井上喜久子 ヒューイ／子安武人、ガリア／加藤精三 ハイゼン／川久保潔 グラニオン／若本規夫 側近／塩沢兼人

キャラクター紹介

【リナ=インバース】



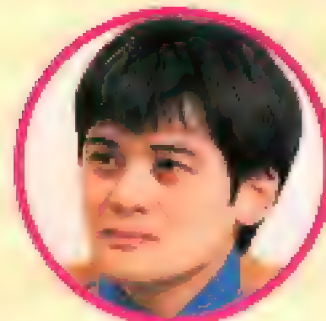
美少女天才魔道士。ストレス解消のため悪党退治し、お宝もいただくという旅を続けている。胸は小さいが胃袋はデカイ

【白蛇(サーペント)のサーガ】



自称リナの最強最大のライバル。自信過剰で超目立ちたがり。巨乳の超ナイス・ボディでコスチュームもいつも大胆。

「ろいやる」プロデューサー、映画を語る



石塚輝 氏
オニオンエッグ／「スレイヤーズ
ろいやる」プロデューサー

劇場版とゲーム版の関係

ゲームの内容は劇場版やテレビ版とは完全に独立したのですが、ゲームのムービーとアドベンチャー部分の背景は、劇場版と同じスタッフが関わっているので、そういう関係性はあります。キャラデザや美術などの共通点をチェックしながら観るのは、ゲームユーザーならではの楽しみ方ではないでしょうか。インタラクティブという特性を持つゲームに対して、映画は「見せる」ことに集中させるものなのでまた違ったクオリティの高さが求められるという点で、大変だろうなあ、とか、うらやましいなあと思います。

「スレイヤーズぐれえと」
をディープに楽しむために

その1 林原めぐみの CDを買うべし

リナを演じて早3年。エヴァの綾波レイでもおなじみの林原めぐみはスレイヤーズ・ファンもちろんチェックしてるよ



な。彼女自身が作詞を手がけた「スレイヤーズぐれえと」主題歌のシングルCD「Reflection」は当然買ってくれてと思うが、8月6日には8枚目のソロ・アルバム「Irvati」(キングレコード)も発売される。なんと初回プレスのみ写真集付きだぞ。これは買い逃すわけにはいかないっしょ。

その2 TVシリーズも 観るべし



スレイヤーズの新シリーズ「スレイヤーズTRY」がテレビ東京系で毎週金曜6時30分より放映中だぞ。

©神坂一・あらいづみるい/角川書店/テレビ東京・SOFTX

スペシャル・チケットを ゲットせよ!

今回も特製グッズ付き前売り券が2種類発売される。

1 ブロックくずしなどのミニ・ゲーム「スレイヤーズびこりん」がついたチケット、その名も「スレイヤーズチケびこ」がバンダイビジュアルより発売中。(一般/2300円 学生/2000円) 取り扱い是全国主要ビデオ店とレコード店。1万個のみの限定発売だから急げーっ。

2 クリアファイル付きチケットも発売中。(一般/1500円 学生/1200円) 絵柄は併映される「天地無用!真夏のイヴ」とリバーシブルだ。こちらは劇場窓口および主要書店にて取り扱い。やっぱり限定商品。

8/2土～公開 渋谷東急ほかにて
同時上映「スレイヤーズぐれえと」

天地無用!真夏のイヴ

監督/木村博 脚本/長谷川裕見子 月刊コミックラゴン 月刊ドラゴンマガジン連載 絵巻ラクターデザイン・作画
監督/長野健明 オリジナルキャラクターデザイン/横山正樹 主題歌/永井真理子
©1997 AIC/「天地無用!真夏のイヴ」製作委員会

【Story】

天地の娘!が
未来から登場
榎木家は大騒ぎ

ある日、主人公榎木天地の前にオルゴールを持った美少女・麻由華が現れる。天地のことをパパと呼ぶ少女の出現に榎木家は大騒動。未来からタイムスリップしてきたらしい麻由華は血液鑑定によって、本当に天地の娘であることが証明され、天地に想いを寄せる麗呼と阿重霞は、麻由華に母親(つまり天地の妻)がたれか詰め寄り、ますます騒ぎが大きくなる。そんな中、麻由華の持っていたオルゴールが鳴りだし、今までの騒動を吹き飛ばすような事件が……



超人気アニメの劇場版が 再び帰ってきた

ハチャメチャなSFラブコメ。
なぜ“イヴ”なのかは見てのお楽しみ

OVAシリーズとしてスタートし、またたくまに全国規模の支持を集めた「天地無用!」。樹雷皇家の神社の跡取りで、強力な力を持つ少年・榎木天地と、それをとりまく美少女エイリアンたちのハチャメチャな大活躍を描いたSFラブコメというのが、今までのベーシックなストーリー設定。その物語世界はラジオやドラマCD、小説、コミック、ゲームなどの様々なメディアに広がっている。そして映画化第2弾が「天地無用!真夏のイヴ」。ストーリーは完全オリジナル。豪華絢爛な真夏のクリスマス・イヴ(?)のめくるめく映像に引き込まれること間違いなし。



声優リスト

榎木天地/菊池正美 麗呼/折笠愛
阿重霞/高田由美 砂沙美/横山智
左 鷺羽/小林優子 美星/水谷優
子 清音/天野由梨 麗皇鬼/小椋
エツ子 榎木勝仁/青野武

主題歌をチェック!

主題歌「真夏のイヴ」(東芝EMI)を歌うのは永井真理子。しかもプロデュースは、あのドリカムの中村正人と、めっちゃめっちゃイケてる組み合わせ。肝心の曲の方も軽快でポップな美メロに、健康的な彼女の歌声がバッチリはまった好ナンバー。映画の持つさわやかな夏のイメージにぴったり。公開前に聴いて予習しておくのもいいかも。

次は未来! 広がる天地 の世界観

メディアごとに異なる魅力を持つ「天地無用!」

「天地無用!」のいいところは、作品ごとに違った世界観を楽しむことだと思います。だから、「天地無用!連鎖必要」には劇場版第1作の榎木阿知花が隠れキャラとして登場しますが、劇場版などとは全く別のパラレルワールドとして、「天地」キャラの魅力が普段とは違う形で見せる演出を心がけました。映画はゲームと違って、受動的なメディアであるゆえの、演出的な魅力が大きいですね。前回の映画はシリアスで泣ける内容でしたが、今度の映画ではどんな「天地」の世界を見せてくれるのか、楽しみにしています。

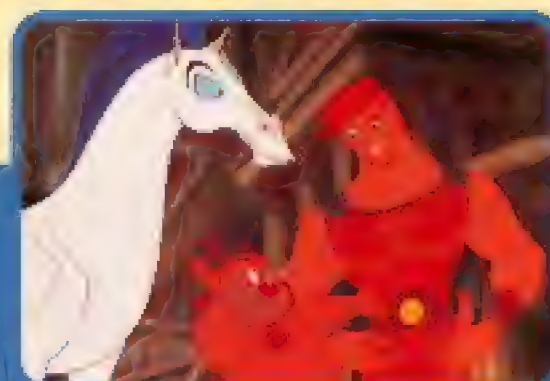


福良啓 氏

パイオニアLDC(株)のサ
ータイトル「天地無用!連
鎖必要」のプロデューサー。

7/26土～公開 (ブエナビスタ配給)

【Story】



ヘラクレス

製作/アリス・デューイ ロン・クレメンツ ジョン・マスカー 監督/ロン・クレメンツ ジョン・マスカー 脚本/ロン・クレメンツ ジョン・マスカー ポプ・ショー ドナルド・マッケンリー
アイリーン・ミッチ 音楽/アラン・メンケン 日本総販売権/東宝映画 配給/フジ
©Disney Enterprises, Inc.

人間に変えられた神ヘラクレスが
真のヒーローを目指す、愛と冒険の物語

ゼウス神の息子として生まれたヘラクレス。たか死者の国の神ハデスの陰謀によって、人間に変えられてしまう。そして人間の子として育つが、ある日ゼウスの言葉で自分の素性を知ることになり、故郷である神の国をめざす。そこへのパスポートはただひとつ。それは「真のヒーローになること」。伝説のトレーナー・フィルの特訓を受け、ヘラクレスは冒険の旅を始める。しかし、彼の行く手には、あのハデスの邪悪な翼を始めてとして数多くの試練が待ち受けていた。

マッチョにキメるディズニーの新ヒーロー



ギリシア神話随一のマッチョな英雄の
知られざる青年期を大胆にドラマ化

数々の感動作を製作してきたディズニーが5年がかりで完成させた35作目の長編アニメーション。今回はギリシア神話の最も偉大でマッチョな英雄に着目。名作「アラジン」のスタッフが、ホメロスをして「獅子の心を持つ」と言わしめた勇者ヘラクレスの誰も知らない青年期を大胆な着想でドラマ化した注目作。神の世界」という華やかな舞台設定とキャラクター設定、わくわくする冒険ドラマの数々、ロマンティックなラブ・ストーリーなど魅力的な要素がぎっしりつまっている。ディズニー得意の斬新なCGもふんだんに織り込まれ、物語を華麗に彩っている。また、J・ウッズ、ダニー・デビートらが各キャラクターの特徴を生かした声優ぶりを発揮しているのも心憎い。愛と勇気がテーマの、なんとも壮大なスケールの作品だ。

今までのディズニー・アニメとはココが違う

その1 キャラクターデザインに イギリスの風刺漫画家を起用

「ヘラクレス」には今までのディズニー作品にはなかった試みがいっしょにされている。まずキャラクター・デザインにイギリスの風刺漫画家ジェラルド・キャプフェを起用。これまでのディズニー・アニメ作品でキャラクター作りを完全に外部スタッフに任せただけのはひとつもない。今までとはひと味違うディズニー作品を作ろうという心意気を感じられる。

その2 音楽はなんとゴスペル・タッチ

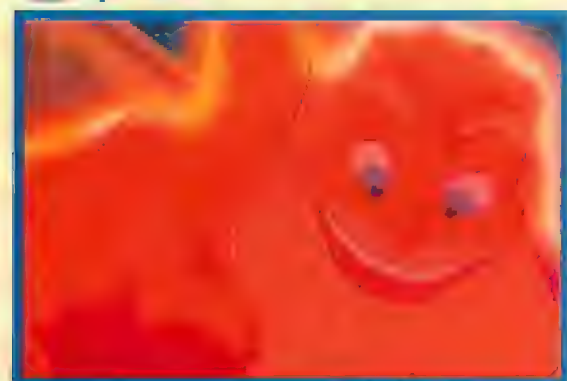
音楽を手がけたのは「リトル・マーメイド」「アラジン」に続いて、アラン・メンケン(アカデミー賞作曲家)。彼は今回、ギリシア神話という物語のイメージにとらわれず、なんとゴスペルをベースにした作曲をしている。これがなんともファンキーでいい感じなのだ。

声優リスト

ヘラクレス/ティト・ドノバン(「メンフィス・ビル」など) メガラ(メグ)/スーザン・イーガン ハデス/ジェームズ・ウッズ(「ミシシッピーの亡霊」など) ピロクテテス/ダニー・デビート(「ツインズ」など) ナレーター/チャールトン・ヘストン(「猿の惑星」など)

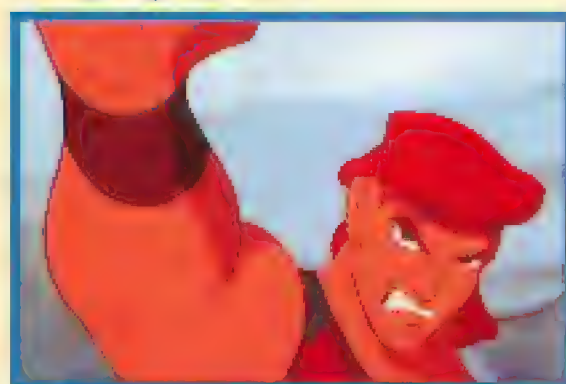
キャラクター紹介

ゼウス



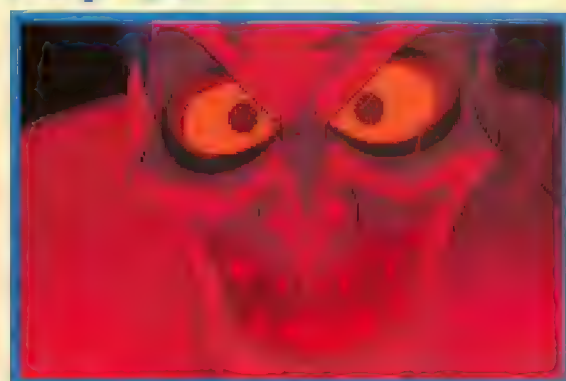
神々の山オリンポスの支配者。ヘラクレスの実の父親でもある。人間としてたくましく成長した息子に故郷オリンポスに戻るための方法を助言。

ヘラクレス



超人的な力を持つ青年だが、そのパワーをコントロールできずに、一時悩む。自分が神ゼウスの子と知ってからは本物のヒーローを目指して、冒険の旅へ。

ハデス



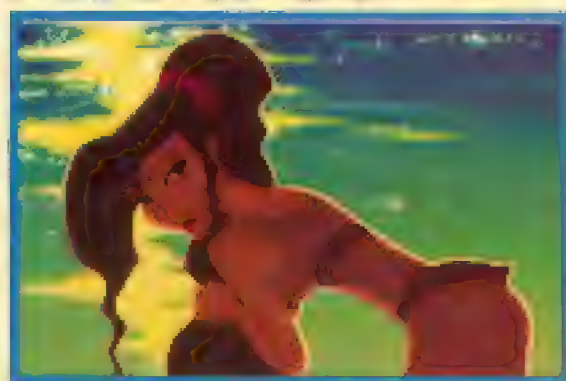
死者の国の神。ゼウスを倒してオリンポスを支配する野望を抱き、赤ん坊だったヘラクレスを誘拐し、神の国から追い出す。

ピロクテテス(フィル)



数々の英雄を育ててきた伝説のトレーナー。現役を引退していたが、ヘラクレスを鍛えるためにカムバック。

メガラ(メグ)



かつての恋人のためにハデスに魂を売った美女。だが純朴で一途なヘラクレスに出会い、次第にかたくなだった心を開いていく。

これがヘラクレス・グッズだ



ニットCAP 各3000円

マグカップ 各600円



Tシャツ
各2900円

7/12土～公開 (全国東映系)

'97夏東映 アニメフェア

アニメ少年たちの原風景。 老舗シリーズ健在、 今年は4本立て!

6000年の眠りから目覚めた 伝説の蝶を守るための戦い! フラッシュ キューティーハニーF

原作/永井豪(ダイナミック企画) 作・画/飯坂友佳子 企画/東伊里弥 脚本/山口亮太
音楽/佐橋俊彦 作画監督/伊東美奈子 美術監督/窪田忠雄 製作担当/高梨洋一 監
督/佐々木憲世

【Story】

羽化すれば古代王国メルカトの秘宝、エメラルド城
へと導くとされる古代蝶の蛹が入った一個のカプセル
をめぐる悪の軍団「バンサークロー」とハニーたち
の戦い。バンサークローの罠にはまり捕らわれの
身になってしまうハニー、考古学者ロベルト、聖チャ
ヘル学園の友人、夏子、早見青児たち。はたして彼
らは脱出できるのか。そして王国の秘宝とは何なのか?

声の出演

如月ハニー/永野愛 早見青児/千葉進歩
©ダイナミック企画・飯坂友佳子・テレビ朝日・東映動画

見どころチェック!!

ハニーをめぐる恋の三角関係

考古学者ロベルトは命がけの戦いの日々の中、
ハニーに次第に想いを寄せるようになる。密
かにハニーを愛する青児は、そんな様子が
気になって仕方がない。

西洋妖怪と鬼太郎たちの戦い “まぼろしの汽車”を取り戻せ! ゲゲゲの鬼太郎

原作/水木しげる 企画/清水慎治/蛭田成一 脚本
/大橋志吉 音楽/和田薫 キャラクターデザイン・作画
監督/荒木信吾/姫野美智 美術監督/徳重賢 製
作担当/本間修 監督/吉沢孝男 テーマ曲「ゲゲゲ
の鬼太郎」(wea Japan)

【Story】

西洋妖怪たちが、この世もあの世も、過去も未来も自由に行き来できる「まぼろしの汽車」
を地獄から奪う。全世界の妖怪たちを支配しようとしているのだ。えんま大王の命を受け、
鬼太郎たちは汽車を追う。しかし、吸血鬼の攻撃を受け、鬼太郎は妖怪石灰にされてしま
う。客車に閉じこめられてしまう目玉たち。はたして鬼太郎は復活するのか。西洋妖怪の野
望を打ち砕くことはできるのか。

声の出演

鬼太郎/松岡洋子
目玉のおやじ/田の中勇
ねずみ男/千葉繁

©水木プロ・東映動画

見どころチェック!! 妖怪総登場

プロ野球のオールスターゲームじゃないけど、
有名どころがたくさん集まるっていうのは華
やかでいいものっす。狼男、フランケンなど
の来日系は紅白のポール・サイモンか?

南の島で繰り広げられる 妖怪・海蜘蛛をめぐるぬ〜べ〜の活躍 地獄先生ぬ〜べ〜

原作/真倉翔 漫画/岡野剛(集英社「少年ジャンプ」連載中) 企画/西沢信孝/週刊少年ジャ
ンプ 脚本/菅良幸 音楽/BMF 企画監督/大西陽一 美術監督/行信三 製作担当/目
黒宏 監督/志水淳児 テーマ曲/「バリバリ最強No.1」FEEL SO BAD(ZAIN RECORDS)

【Story】

夏休み、南の島へやって来たぬ〜べ〜、広、郷子、たち。
ここで彼らは不思議な魅力を持った少女、渚にと出
会う。渚と仲良くなる広、郷子。しかし、ぬ〜べ〜は不
安を感じる。実はこの海の付近には妖怪・悪霊の主
と言われる恐怖の存在、海蜘蛛の伝説があったのだ。
妖怪・磯女に襲われる渚先生。次第に海は荒れ、
まわりの妖気は高まっていく。

声の出演

ぬ〜べ〜/置鮎龍太郎 広/藤田淑子 郷子/笠原留美
©真倉・岡野/集英社・テレビ朝日・電通・東映動画

見どころチェック!!

渚は海蜘蛛なのか?

渚の耳にだけ不気味な声が響いてくる。「人
を食らえ、人を食らえ」と。苦しみあえぎながらも、
渚の心はその声に次第に捕らえられていく。



ついに映画に登場今年最大の人気者 たまごっち

原作/バンダイ 企画/蛭田成一 脚本/成田良美
作画監督/井上英紀 美術監督/吉池隆司 テーマ曲/「レ
ッツゴー」ピキピキ5(エアーズ)
©BANDAI 1996,1997

【Story】

みんなが仲良く暮らす「たまごっち星」。そこに酔っぱら
いの「オヤジっち」が登場、みんなに無理やりお酒を飲
ませてしまった。住民たちは歌うは、踊るはの大騒ぎ。地
面は揺れて海は大荒れ、平和に暮らしていた「天使っち」
「むしっち」「ウオっち」「まるっち」「まめっち」たちはの
大パニックに陥ってしまう。こうなったら宇宙に脱出だ!

見どころチェック!!

今明かされる「たまごっち」の秘密

100回目のお見合いに失敗して落ち込んで
いた天才生物学者ばんぞー博士の後頭部
にUFOが直撃する。今、明かされる「たまご
っち」が地球にやってきた秘密。

おまけ



実写ですが…… 「ときめきメモリアル」

(全国東映系)
というわけでいよいよ実写版の登場です。
ゲームからは、藤崎詩織(吹石一恵)の
みが登場。高校3年の夏を描いたボーイ
・ミーツ・ガール&成長の物語。ほかに榎
本加奈子、中山エミリなど。8/9より公開。

7/5土～公開 (全国松竹邦画系)

爆走兄弟 レッツ&ゴー!! WGP

限定ミニ四駆大追跡!

STAFF●原作/しんてつ・あきら ●監修/橋本・アミン・テロイ ●製作/シ&Gプロダクション ●音楽/うめだたけ ●監/豊田和彦 ●脚本/ヒロコ・コロヒア ●CAST●星馬 烈/高城 敏子 ●星馬 豪/池澤 静幸 ●リオン/今井 由香 ●電脳リョウ/森川 葵 ●レベッカ/大友 青

【Story】

TRFヒクトリースが参加するWGP(ワールトグランプリ)に、突如乱入してきたマシンGPチップ搭載の「カンブラスターXTO」。そこに、暴走を続けるカンブラスターを追って、リオンが登場。そして、リオンを止めにヒクトリースは、戦闘専門集団SPFに追われるカンブラスターの追跡を始めた。いったいカンブラスターは助かるのか?

あいつの暴走が新たな友情を生む!



テレビアニメなどでなじみの「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」。本作は'94年より小学館「コロコロコミック」で連載が開始された。7月31日にサターン版「フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー」も発売だ。映画では、謎のマシン「ガンブラスター」を巡る新たな友情の物語が展開。ますますミニ四駆人気に拍車がかかりそうだ。

今回も大活躍するのが、レッツ&ゴー兄弟率いるTRFヒクトリースだ。そこに、ガンブラスターを愛するリオンも加わり、疾走するガンブラスター救助のため、大追跡劇を繰り広げる。



©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©タミヤ



7/26土～公開

それいけ! あんぱんまん 虹のピラミッド

子どもアニメーションを代表する作品「あんぱんまん」。同時上映は「ぼくらにヒーロー!」「カレーパンマンとまほうのふで」と「しょくぱんまんとにせしょくぱんまん号」(松竹富士系)



©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

7/5土～公開 (全国松竹邦画系)

エルマーの冒険

MY FATHER'S DRAGON

STAFF●原作/ルース・スタイルス・ガネット 画/ルース・クリスマン・ガネット 製作/豊田和彦 脚本/政利 音楽監督/小室哲哉 監督/波多正美 脚本/寺田憲史 CAST●エルマー/YUKI ホリス/林原めぐみ 猫/八奈見乗児他 近親ネズミ/野沢雅子

【Story】

エルマー・エレベーターは「かれき街」に暮らす普通の少年。そんな彼の運命を大きく変えたのが、年老いた冒険家「ネコ」との出会いだった。ネコが最後に旅した「動物島」には、乱暴な動物たちに捕らえられているリュウの子がいるという。勇気ある冒険好きの少年だけが行くことのできる動物島へ……。今、エルマーの冒険が始まる。

If You Wish...望めば何でもできる!



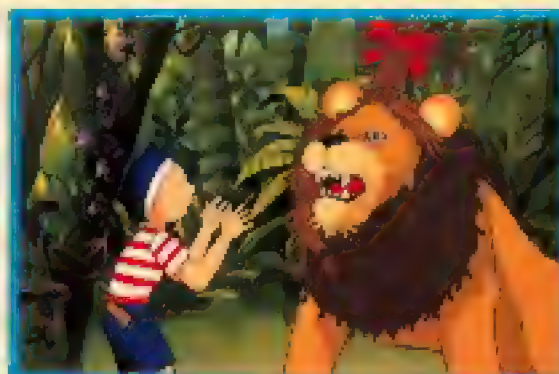
好奇心は強いがちょっぴり臆病な少年が、勇気と知恵でリュウの子を助け出す。原作「エルマーのぼうけん」は、日本でも500万部を超える大ロングセラーを記録。小学3年生の国語の教科書にも掲載され、子供にも大人にも愛される童話となっている。この世界を映像と音で表現した今回の映画は、また新たな冒険を私たちに見せてくれる。

冒険家のネコ、おちゃめなカモメ、獅子ながら、コロっとだまされる愛すべき動物たちが映画の盛り上げ役。「望めば何でもできる」エルマーに励まされリュウは天空に飛び立つ!

music

「エルマーの冒険」のもうひとつの見どころは音楽。オープニングはエルマーの声で声優デビューを果たしたYUKI、エンディングには、もと「TMN」の宇都宮 隆、そして監督に小室哲哉という豪華な顔ぶれにも注目だ。

If You Wish... 宇都宮 隆



© Ruth Stiles Gannett/Ruth Chrisman Gannett/エルマーP.

大人のあなたも楽しめるちょっとカルトな3作品

8/2土～公開 (BOX東中野にて)

アスパラガス

監督・作画・撮影／スーザン・ピット 音楽／『アスパラガス』はリチャード・ティエールバウム、小杉武久、他 『ジョイ・ストリート』の主題歌はデボラ・ハリーのオリジナル

【Story】

アスパラガスのウンコをする顔のない女が劇場を沸かせ、最後はアスパラガスにフェラチオを…

8/9土～公開 (ユーロスペースにて)

悦楽共犯者

監督・脚本・美術／ヤン・シュワンクマイエル 撮影／ミロスラフ・シュペラー 出演／ベトル・メイセル、カプリエル・ヴィルヘルモヴァー、バルバラ・フルザノイヴァー他

【Story】

日曜日のフェチな快楽のため、平日は器具や人形作りに勤む中年男女6人最後にドンデン返し

制作に4年! エロティックなアート・アニメ

ピーター・ガブリエルなどのビデオ・クリップも手がける、アメリカ生まれの女性アーティスト、スーザン・ピットによるアート・アニメ。エロティックでリリカルな『アスパラガス』ほか短編3本。



見どころチェック!! 女のコの妄想は極彩色

色彩、イメージ…まるで少女の頭の中を覗き見しているような気分

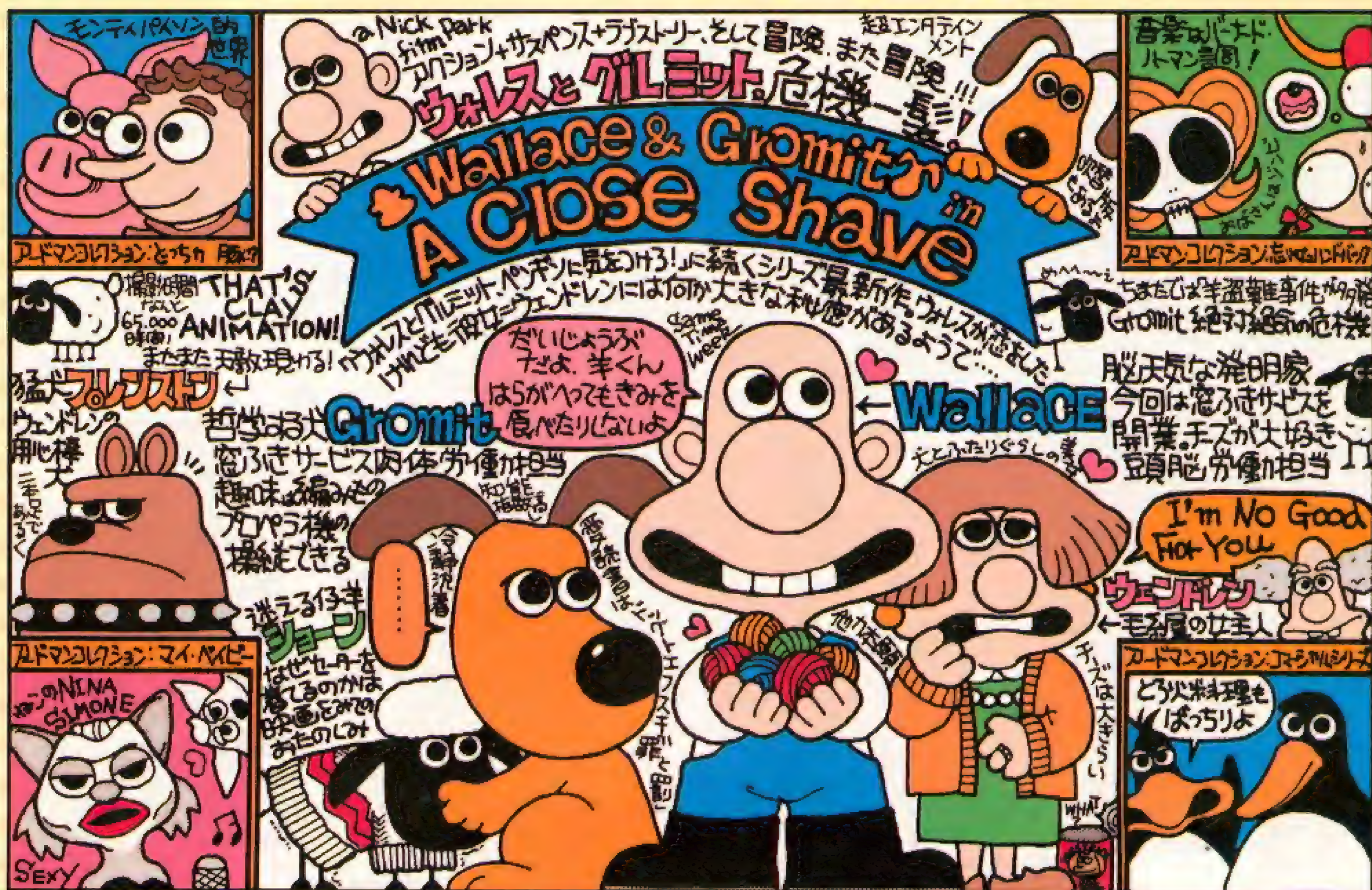
シュールでカフカ的な ブラック・コメディ

チェコのアート・アニメの巨匠シュワンクマイエルが、意味深な演技の俳優女優を使い、彼らの妄想部分に人形アニメを挿入して展開する不条理ドラマ。変態さんいらっしゃい



見どころチェック!! フェチ用器具あれこれ

鳥人間セット、自動自慰機械などの制作にここまで熱中できるとは



ウォレスとグルミット、危機一髪! 8/2土～公開 (渋谷シネ・アミューズと銀座シネ・ラセットにて)

粘土でできた15cmの人形たちが繰り広げるキュートなアニメーション。CGでは見られない味わい深い世界が繰り広げられる。「ペンギンに気をつける」に続くシリーズ最新作。監督／ニック・パーク イラスト／三留まゆみ

いま最もアツい! '97年夏のアニメーション映画を座談会で徹底検証

夏のアソビは、映画館でアニメに決まり!

「生きる」へきか、「死ぬ」へきか、宮崎駿監督と庵野秀明監督の師弟対決を軸に、今年の夏ムービーは大作アニメーションがバトルロイヤル状態。サタマガ読者のために、近年のアニメーションの動向に詳しい、3人の有志が集まって座談会が開かれた。ジャパニメーション隆盛の現在、やや乱立ぎみのアニメ映画についてどんな話が飛び出すのだろうか。アニメーション初心者はもちろん、マニアを自称する君も必見なのだ!

2大作品だけに、とどまらないラインナップ

——アニメ映画が集中している事情はいったい何でしょう?

古川 推測ですが、マンガやアニメが世間に認知されてきたっていうのが大きいでしょう。世界的にも日本オリジナルの文化として浮上するんじゃないかと、頭の固いオヤジたちもわかってきたんじゃないかと(笑)。それじゃあ、今年の夏休みは特に、それをぶつけてみようか……。

久保 実写の邦画が全然興行的にダメっていう状況が10年以上続いて

いるんです。ドラえもんとか、ジブリのものが興行収入でトップだったっていうのは、データとして明白なので、アニメは行けるんじゃないだろうか? っていう思い込みもあるでしょうね。そうやって参加してきたものと以前から地道にやってきたものが、一度にやって来たという気がします。

——あえてイチオシを選ぶとしたら?

古川 僕は「もののけ姫」ですね。宮崎さんの作品が好きなので、ジブリでの最後の作品だっていうし。

久保 「エヴァ」が完全に決着を付けるというんで、それなら。潔くていい

生きる。

【もののけ姫】

ですね(笑)。

篠田 とくれば僕は、「爆走兄弟レッツ&ゴー」を劇場画面で見るのは面白いんじゃないかと(笑)。人気女性声優ぞろいだし(爆)。

久保 実写のミニ四駆のハウツーものも上映するんですけど、あれは劇場

でしかやりませんしね。

——東映のアニメフェアや他の作品はどうでしょう?

久保 東映はちょっと弱いですね。「ぬ〜べ〜」は放映が終わっているし、「たまごっち」は10分ぐらいの短編らしいですから。「鬼太郎」はテレビ作品も、クオリティが高いので期待はありますけど。

篠田 「スレイヤーズ」と「天地無用!」はファンならバッチリ楽しめる内容だと思います。「ジャングル大帝」は、レオの子のルネにもスポットが当たっているんで、大人と子供の世代のギャップが埋まるという点は評価していいと思います。

古川 やはり「エヴァ」と「もののけ」ですか。この2本は海外でも必ずブレイクすると思います。みんなの価値観が多様化してきている今の世界では、通り一辺倒のアニメは今後、ウケる事はないでしょうね。

久保 そうですね「エヴァ」のみんな死んでしまえ〜が勝つか、「もののけ」の生きるの、どちらが勝つかが楽しみです(笑)。



だからみんな死んでしまえばいいのに……

【THE END OF EVANGERION】



古川益蔵

(株)きんだらけ代表取締役社長。コスプレ店員で有名なコレクターズショップ「まんだらけ」を営んでいる。好きなアニメは「風の谷のナウシカ」をはじめとする、宮崎駿作品。海外のOTAKU動向にも精通している。



久保美鈴

アニメ誌「ニュータイプ」、「少年エース」、「SFマガジン」などでアニメ記事を担当する女性ライター。現在のイチ押しアニメは、「勇者王ガオガイガー」。ストレートな論評を、容量の都合で掲載できなかったのが残念だ。



篠田聡

「サターンマガジン」、「メガストア」、「Beppin School」などでアニメ＆声優系のゲーム記事を担当するライター。深夜アニメや、NHK教育のアニメを好んで見る。最近のお気に入り朝9時前の「ニャッキ!」とか。

キャラクター
大紹介!

御意見無用

Anarchy in the NIPPON

～ 相 沢 徹 編 ～

前号より始まった、この「キャラクター大紹介!」のコーナー。8人の登場キャラクターから1人を選び、毎号紹介していく予定だ。鉄人にコメントをいただいた「キャラクターの見所」は必見だぞ!

徹はボクシング部に所属しているという設定通り、パンチによる攻撃が固有技に多く見られる。パンチから派生するコンビネーションを多数持っており、全体的に見て上段・中段攻撃が豊富である。また、立ちガードを崩す、強力な「ガード崩し技」を持っているなど、現時点では実に「攻め」の強いキャラクターである。



打撃技は立ちガードでほぼ安定かと思えば、強力なガード崩し技を持っている



鉄人 コメント

このキャラはスピードキャラなんですよ。手技と投げが中心で、足技もありますけど、ハデなのはパンチ系ですね。デンプシーロールとかフリッカーとか、あるボクシング漫画の登場人物が使っている技のほとんどを持ってたりするんです(笑)。ガード崩しもたくさん持っているんで、積極的なプレイが楽しめますよ。(池サヲ)

この特攻服にかけて
のえらには負けないぜ!!

CHARACTOR'S STORY

何よりも群れることを嫌悪する徹。ハツ当たりしてしまった。怒りとしかし、いつも側にはいとこである真紀がいた。ある日、特攻服の刺繍のぼつれを発見して急激に不機嫌になり、側にいた真紀にまで

ハツ当たりしてしまった。怒りとしかし、彼は走ってその場を去る。「クソ、まったくよお……」。そんなある日、ある1人のヤツと目が合ってしまった……。

気になる固有技をチェック!

挑発

カモン/ ◀P+K+E/ハイハイ/ ▶P+K+E



固有技

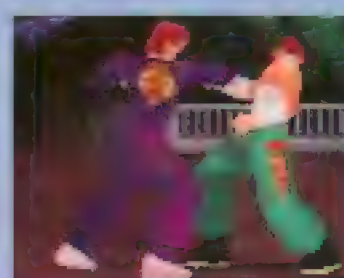
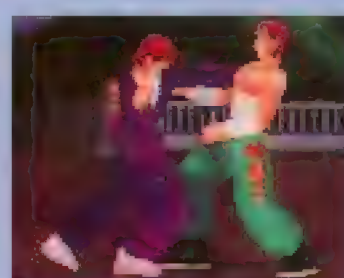
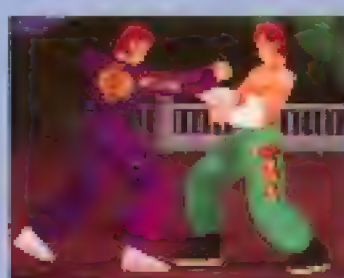
デンプシーロール▶ボディブロー ◆◆PP+K



固有技

技名未定 P▶PPP◆P+K▶◆◆P+K

「炎」のシチュエーションにアップで相手を寄せ、さらに空中で蹴りうちをかけるという技。「炎」のシチュエーションは、その後の攻撃がすべて連続技として決まる。



Passion LANGRISSEY Vol.9

ラングリッサーIV、発売目前。
キャリアソフトは
今度は引越して大忙し。

プレス工場でラングIVの製品版がガシャガシャとプレスされているであろう今日この頃。キャリアソフトはお引越し。キャリアマンは引越し作業にも駆り出されているらしい……。



ウッキー高田が語る!! ラングIVキャラクター列伝 vol.9 ランフォード

高田氏が書いた通り、キャリアソフトのT嬢と担当Nは安井さんのファン。収録スタジオでは二人とも安井さんの声を聞きながら恍惚状態でした……。

ついにキャラ紹介も最後、ライバルのランフォードの登場です。うるし原さんにデザインをお願いする時、「今までのライバルキャラの中で一番人間っぽいキャラです」っていった覚えがある。確かに、レオンやランスは人間離れした性格。アルテミューラーも悪の部分を持っていたけど、才能とかが並外れていたし……。そんなわけで、ランフォードは悩みとかもある、普通の人間に近づいたのだ。といいながら、彼が貴族嫌いのバルクと仲が悪いとかは、ラスト寸前に決まった設定だったりもする。おかげでアルダン将軍が、大貴族でしかも貴族主義というタイプになった(笑)。ほかにもウィラー提督と同期だったという設定も、この設定の少し前に決まったような……。何でラスト近くでいろいろ決まったのかというと、一通りのシナリオを創

った時、一部演出の少ないキャラがいたのだ。それが主人公とライバル(ランフォード)だったわけだ(爆)。でもちゃんとキャラ演出ができてよかった、よかった。余談だけど、ランフォードの声優は安井邦彦さんなのだ。うちの絵描きの趣味が入って

いるのだが、実は担当N嬢もファンだとか。ところで、次回から何しよう? キャラ紹介の終了でゲームが発売の予定だったのに……。

原案
 ラフ



◀うるし原先生
 決定イラスト

ラングリッサーファンの広場

そんなわけで麗しいランフォードです。次号以降はなんでもOKよん。

兵庫県
 維新



対決 CGバトル!!



身の危険を感じて(前回、勝手に自分の写真が使われた)、中止になるはずだったこのコーナー。しかしあまりに多くの熱いアンコールをいただき(大ウソ)、続けることとなった。今回はキャリアキッズの登場なのだが……。F澤、敵を増やしたぞ、きっと。

次回予告

とりあえず主要キャラの紹介はおしまい。次回は要チェックのサブキャラを紹介予定。そうそう、8月8日発売のサタマガの表紙は、うるし原先生描き下ろしのでマストゲット!

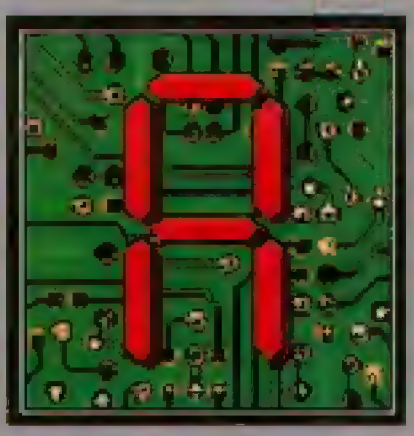
キャリアソフトの 絵描きのお部屋

「藤田」
 プロフィール…今回は期待の新人(いろんな経歴がある、藤田だ。かなり昔からCGのビジュアルをやっていたらしいが、おかげで彼は○ロゲー皇帝とも呼ばれるほどの伝説の男になっている。本人は仕事のためだと言うが、机にある異常な数の綾○グッズから判断すると、そうではないことは一目瞭然だ。彼は間違いない本物(何の?)だ! 本人のコメント…とりあえず リスティルを描いてみました。ラングIVを買ったら彼女を、ラブラブにしてみたい! 写真説明…残念ながら、写真には彼が手にした綾○グッズ以外は写っていない。しかし、モニターやラックには、尋常でないほどのグッズがひしめいているのだ。



あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部
 「パッションラングリッサー」各係



アラウンドザデジアナワールド

round the DIGIANA world

マルチメディア通信

大谷和利

DIGIO II 架空レビュー

デジカメ世界の新陳代謝はとてつもなく速い。パソコンの進化が亀の歩みのようだ。半年ほど前にもデジカメを扱ったが、すっかり世代交代が進んでしまった。そこで、そうした流れを踏まえ“DIGIO”の次世代機の姿を占ってみよう。



PROFILE

テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを適材適所で活用中。近著、訳書などに「祝入門マッキントッシュ」（ソフトバンク刊）、「Tokyo Mac Night」、「空飛ぶインターネット」（共にBNN刊）、「マウスの球」（アスキー刊）など。花房山通信(<http://www.peachpress.co.jp/hanabusayama/>)も見てね。

デジカメは2極4層化へ

半年前に分類したときには、デジタルカメラはカメラ的な発想や機能を優先させたものと、映像情報ツールとして画像メモ的なコンセプトから生まれたものの2種類があったとした。基本的には今もそのことは変わっていないが、より細分化してきているのは事実だ。

具体的には、ハイエンドモデルは100万画素（メガピクセル）を超える画素数のCCDを持ち、素人がプリントアウトを見ても銀塩写真と区別がつかないレベルで、本当のカメラとしての資質を備えてきた。実際には、そういうカメラのデジカメは業務用として以前から存在していたが、価格的に90万～数百万円と一般には手が届かなかった。それが、富士フィルムの「DS-300」に代表されるように、10万～20万円台という高級コンパクトカメラや中・高級一眼レフクラスの価格帯にまで一気に降りてきたのだ。そして、従来からの液晶付きの普及型情報ツール系デジカメがあり、液晶なしで低価格化を図ったカメラ寄りデジカメがある。

面白いのは、分類の印象に反して情報ツール系デジカメのほうが単体でも撮影イメージを見ることができるとして初心者にも受け入れられやすく、低価格のカメラ寄りデジカメのほうが電池が長持ちすることもある。「通」のユーザーのサブカメラとしても結構支持されているということだ。どちらも、最終的にはコンピュータにデータを吸い上げる必要があるが、シャープの「MDデジカメ」やソニーの「デジタルマビカ」は、それぞれMDとフロッピーディスクを記録メディアに採用して、そのまま保存ができるようになっている。

さらに、最近のモバイルコンピューティング（ノートPCや小型の情報ツールと携帯電話などを組み合わせて、い



コストダウンのためにあえて液晶モニターは付けないが、そのままサタンのROMスロットに差し込んで、すぐに撮影イメージが利用できるようにしてしまう。

つでもどこでも仕事の処理やデータのやり取りができるようにしたコンピュータの使い方）を支援するものとして、カメラの一部が携帯情報機器のPCカードスロットに直接差し込めるようになったものも注目されている。ニコンが「COOLPIX-100」という機種で先鞭をつけ、最近では東芝も「Allegretto」という機種で参入したこのジャンルは、今後「DIGIO II」が計画されているとすれば、結構ヒントになると思うのだ。

これがDIGIO II（大胆予想）だ！

そういうわけで、セガのデジタルカメラDIGIOの次世代機、仮称「DIGIO II」というものを勝手に考えてみた。

DIGIOは、液晶付きデジタルカメラとしては最も安価（29,800円）で、スマートメディアを利用した外部機器と



DIGIOの双眼鏡スタイルとは一転して、コンパクトカメラ的な親しみやすさを前面に押し出したDIGIO IIの大胆予想図

従来のデジタルフィルム（スマートメディア仕様のメモリーカード）に加えて、ボディの下部にROMカートリッジと同じコネクタが組み込まれている

オプションでこんなドッキング式のフロッピーディスクドライブユニットが用意できれば、安価に画像イメージが保存できてなお便利。

の連携もよく考えられている。しかし、大半の読者にとってはまだまだ高価だろうし、サタン自体との連携という意味で、もう少し大胆な発想ができるのではないだろうか？

まず、DIGIO IIの形状は双眼鏡スタイルのDIGIOとは一転して、ROMカートリッジのケースデザインをベースとしたコンパクトカメラタイプとする。デジカメの撮像部は、普通はビデオカメラと同様のCCDという撮像素子が使われるが、これをAllegrettoでも採用されている新しいCMOSタイプのものに切り替える。CMOSタイプの撮像素子はCCDに比べて安価であり、消費電力が約1/10で済むという利点がある。画質の点では不利とも言われるが、そこは画素数をDIGIOの25万画素から35万画素程度に引き上げて補えばよい。

もちろん、DIGIOと連携したプリク

ラなどがそのまま使えるように、デジタルフィルムとスマートメディア（SSFDC）仕様のメモリーカードは、そのまま使えるようにする。そして、ここからが大事なのだが、思い切ったコストダウンのために、あえて液晶モニターは付けない。その代わり、すぐに自分のサタンのROMスロットに差し込んで画像の確認や吸い上げができるようにしてしまうのだ。

これで何とか、定価で1万円台の前半に収まれば、結構いい線いくと思うのだがどうだろう。オプションで、フロッピーディスクへの書き込みユニットなども用意できると、安価にデータが保存できて一層よいと思う。

できるだけ多くの人たちにデジカメの面白さを知ってもらうためにも、セガさんにはこうした発想で頑張ってもらうことを大いに期待している。





NEW RELEASE TITLE

**最新の
セガサターンタイトルを
キャッチUP!**

夏真っ盛り、最新のサターンタイトルを大紹介!
本誌初登場タイトルも要チェックだ!

- P147スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア
- P148反射でスパーク!
- P148大江戸ルネッサンス
- P148FAKEDOWN(フェイクダウン)
- P149BASIC for SEGASATURN
パソコン接続タイプ
- P149GOⅢ Professional 対局囲碁

COMING SOON SOFT

**発売直前の
セガサターンソフトを
大紹介!**

この夏話題のタイトルをまとめて紹介! 発売が
待ち遠しい期待作が目白押し。

- P150卒業S
- P152Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2
- P154スレイヤーズ ろいやる
- P158VIRUS(ウィルス)
- P162ラングリッサーⅣ
- P164あすか120% リミテッド BURNING Fest
- P168怪盗セイント・テール
- P170ファンタズム
- P172WHIZZ(ウィズ)

スーチャーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

●ジャレコ●今秋発売予定●価格未定●アドベンチャー●2枚組●18歳以上推奨

完成度
35%

誰もが知ってる「あの」タイトルが、豪華スタッフの手によってさらなる進化を遂げるのだ!

美少女雀士スーチャーパイがアドベンチャーへ華麗に変身!

アーケード、コンシューマー共に大きな人気を博した麻雀ゲーム「スーチャーパイ」が、恋愛アドベンチャーになって帰ってくるぞ! これまでに登場したキャラクターはもちろんのこと、新たに描き起こされた2人のニューキャラも加わって、これまで以上にハチャメチャなスーチャーパイワールドが展開されることまちがいない!

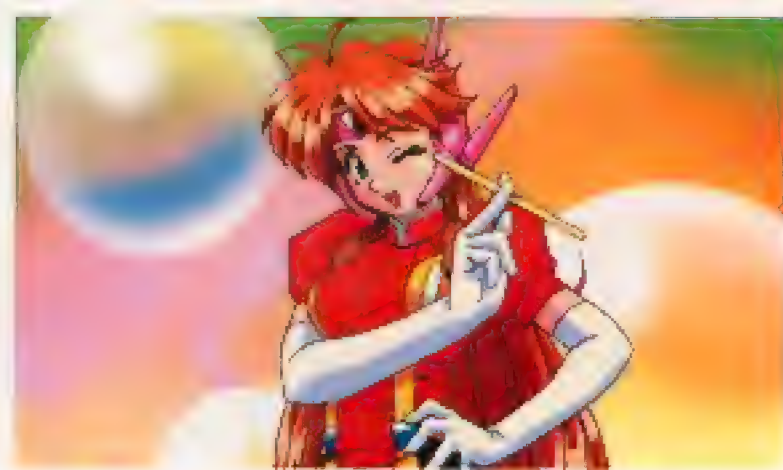
気になるビジュアル部分には、キャラクターデザインにシリーズを通して参加している園田健一氏、そしてアニメーションの監督に井出安軌氏、コンテに八谷賢一氏、作画監督に堀内博之氏、アニメーション用キャラクターデザインに松原秀典氏と、ファンなら泣いて

喜ぶ豪華スタッフを起用。動画枚数約6700枚の超美麗アニメーションで、スーチャーワールドのキャラクターがところ狭しと大暴れする予定になっているぞ。

残念ながら、恋愛アドベンチャーの核となるストーリーについては、一切が闇の中。詳しいことがわかり次第、順次お伝えしていくので、楽しみに待っていてくれ!



3Dモデリングと光源処理が施されたCGによる移動画面。雰囲気も臨場感もたっぷりだ。



新作変身シーンをとくとど観あれ!

新たに追加されたキャラクターはこの2人!

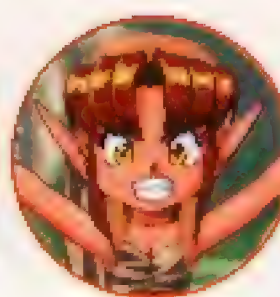


ニノ宮 ことり

11月14日生まれ
年齢・16歳
星座・さそり座
血液型・A

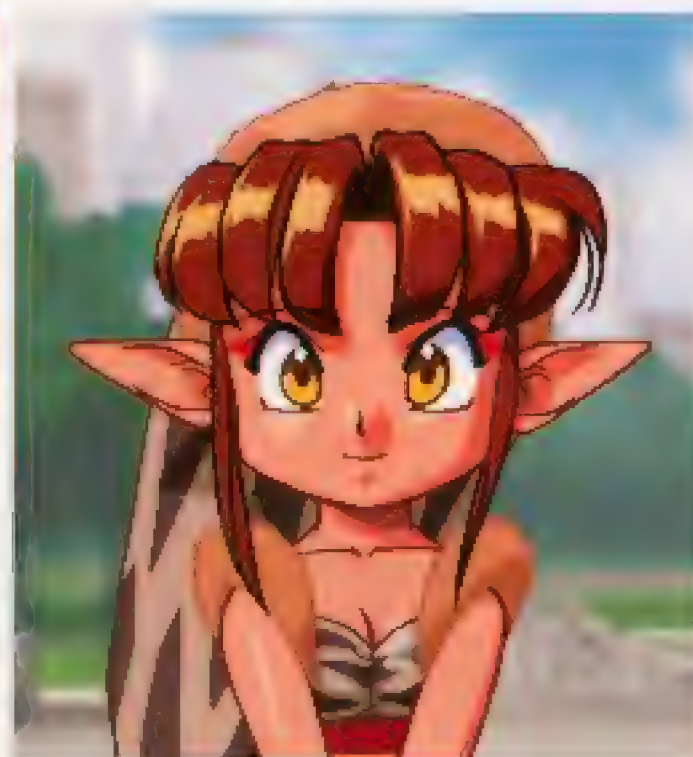


ひょんなことから見かけた主人公=プレイヤーに、運命の赤い糸が結ばれていると信じ込んでしまうことりちゃん。思いこんだら超一途の性格なので、プレイヤーに近づく女の子には冷たく、逆にプレイヤーに対してはしつこいほどにお節介。プレイヤーをモノにしたい一心で、悪魔リリムと契約を交わしてしまって、だんだんと大変な状況に……。



リリム

?月?日生まれ
年齢・?歳
星座・?座
血液型・?



ことりの一途な性格につけこんで、勝手な契約を交わしてしまうリリム。プレイヤーに近づく、ことり以外の女の子を、契約に基づいて次々と昏睡状態に陥れてしまう。残忍で冷酷なことでも、さも自然に、明るくふるまってしまう一面を持っているのだ。彼女に関する詳細は、今のところ謎。不思議な存在である女の子だ。

BASIC for SEGA SATURN

パソコン接続タイプ

完成度

99%

長い沈黙を破り、パワーアップしたBASIC for SEGA SATURN。気になるその能力やいかに？

●徳間書店/インターメディア・カンパニー ●今秋発売予定 ●価格未定 ●ツール ●全年齢推奨

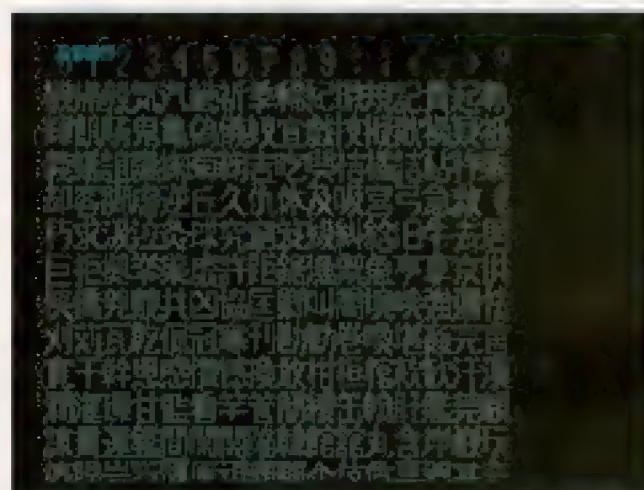
お待たせ!! 本格プログラミングツールの全貌がいよいよ明らかに!

サターンでプログラムが開発できる初めてのツールということで、ユーザーを始め各方面から注目を浴びている「BASIC for SEGA SATURN」。幾度となく発売が順延されてきたけれど、それにはちゃんとした理由があったのだ。

それは、以下に挙げる改良された3つのポイント。まず第1は、サウンド機能。MMLと呼ばれる簡易言語によって、サターンの音楽表現能力を簡単に扱えるようになった。そして第2のポイントは、構造化プログラムができるようになったこと。最近のプログラミング言語の主流であるC言語のように、見た目にも、そして作り手側にもわかりやすいプログラムが組

めるようになった。さらに第3のポイント、JIS第二水準までの漢字表示機能。これで、メッセージが重要な役割を持つ、アドベンチャーや、RPGといったゲームも手軽に作れるようになった。

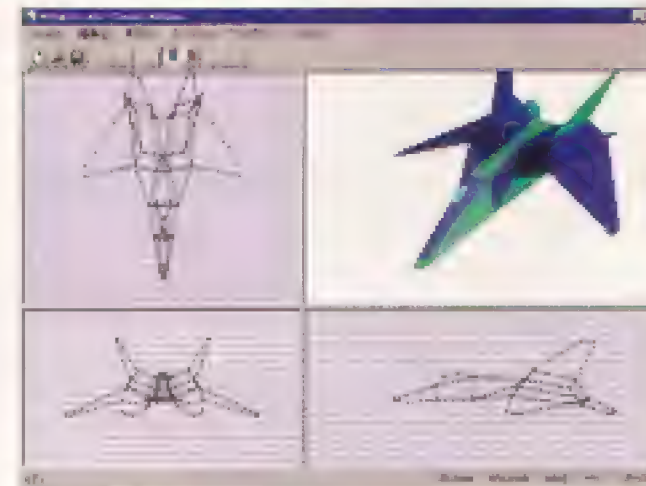
これだけ充実した機能を備えてるこのツール。期待に胸を膨らませ、首を長くして待てよう。



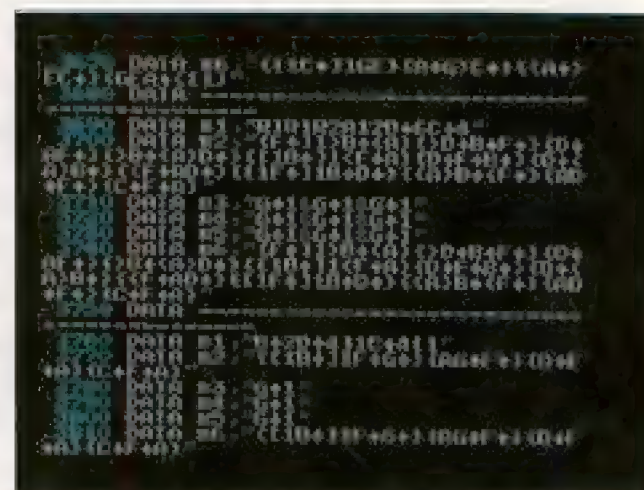
充実の漢字表示機能。サウンドノベルから教育ソフトまで作れるようになったのだ。



AIFFやWAVEといった、パソコンで扱える音データも流用することが可能になった。



ポリゴン作成ツール。WAVEやAIFFと合わせて、パソコン接続タイプでのみ使える機能。



音楽を表現するMMLは、実際にはこのような形で表記する。慣れてしまえば超簡単!



サンプルゲーム。奥行きのある3Dシューティングが動いている! 早く触りたい!

© TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA © Bits Laboratory/ESP

GOⅡ Professional 対局囲碁

●毎日コミュニケーションズ ●8月1日発売 ●8,800円 ●囲碁 ●全年齢推奨

完成度

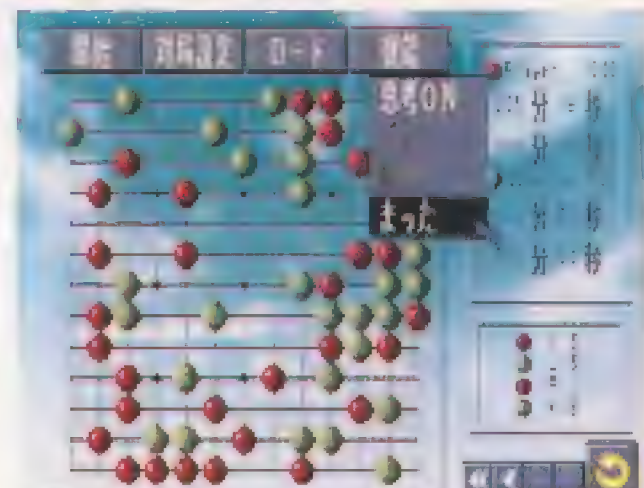
100%

囲碁に興味がある初心者から、さらに上を目指す上級者まで楽しめる、機能充実の囲碁ソフト。

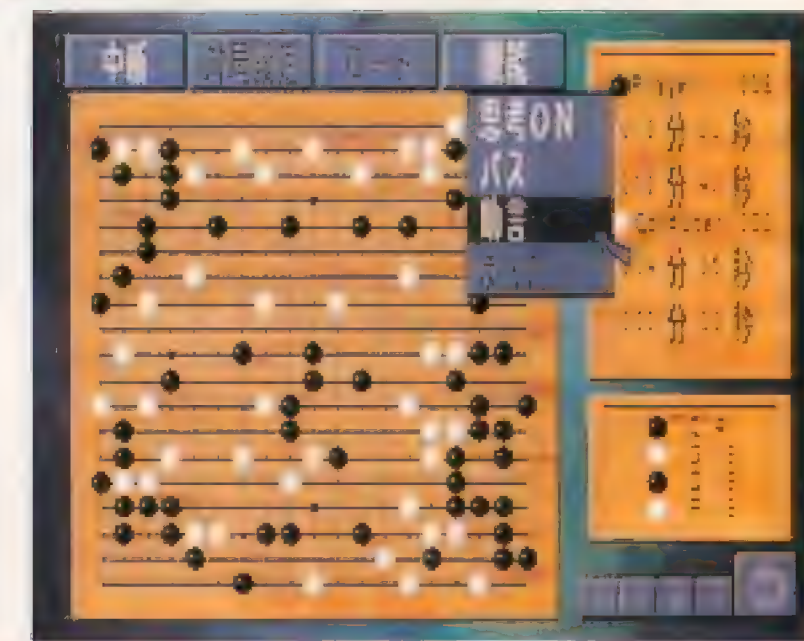
快適さがウリの本格囲碁ソフト

クラシックの名曲をBGMに、格調高い雰囲気に対局囲碁が楽しめるソフトだ。サターン版は、他機種版のエンジンプログラムを強化し、さらに高速な思考ルーチンを備えている。思考レベルも12

段階あり、自分の実力に合わせてプレイできるのだ。碁盤や碁石は通常の黒白だけでなく、カラフルな色調のものも用意され、その日の気分に合わせて、気軽にコンピュータ対局が楽しめるぞ。



初心者でも楽しめるように、9路盤(9×9)や、13路盤(13×13)も用意されている。コンピュータ対戦だけでなく対人戦も楽しめるぞ。



碁盤の透明度を、段階的に変化させることもできる。涼やかな青空をバックに、透明な碁盤でプレイすれば、暑さも吹き飛ばし!

プレイヤーの好みに合わせて多彩な演出が可能

システム設定



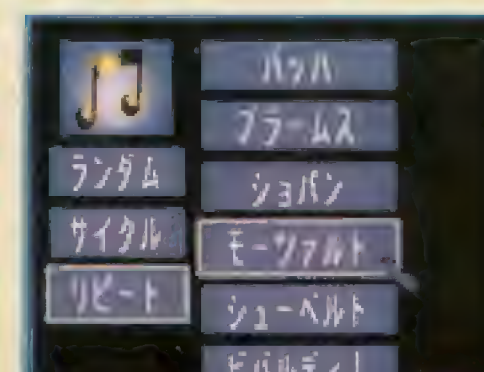
9、13、19路盤の選択や、思考レベル、ハンデの設定ができる。

グラフィックス



3Dタイプの盤面を選択できる他、碁石、碁盤、背景の色を選べる。

サウンド



BGMは全部で7曲。リピート演奏やランダム演奏もできるぞ。

© 1997 Mainichi Communications Inc. © 1997 Oxford Softworks



この二文字にあなたはなにを想いますか？



卒業 S

完成度
90
%

●NECインターチャネル●今夏発売予定●6,800円
●育成シミュレーション●18歳以上推奨

メーカー
から一言

思えば入社して最初に携わったタイトルがPCエンジン版「卒業」。ここまで長いおつきあいになるとは思いませんでした(笑)。長年にわたって労を共にしたスタッフ渾身の力作。凝ったディテールに注目です。これで本当に「卒業」できますね。(広報 本明)

ラストグラデュエーション

育成ゲーム草創期の名作として知名度の高い「卒業」。パソコン版('92年)が最初に出て以来、多数の機種に移植され、さらに数々のマルチメディア展開を続けているという、息の長い作品だ。近々シリーズ3作目も出るということ

からも、その根強い人気ぶりがうかがえる。これまで伝えてきたとおり、「卒業S」は移植版の最終バージョンとすべく、いろいろな工夫が凝らされている。いずれ改めて微細を検証するので、完成まであと少し待ってくれ。

教育&指導は1週間ひとくぎり

平日

項目	学力	体力	人気	品位	魅力	基礎	応用	語学	記憶
学力	50	50	50	50	50	50	50	50	50
体力	50	50	50	50	50	50	50	50	50
人気	50	50	50	50	50	50	50	50	50
品位	50	50	50	50	50	50	50	50	50
魅力	50	50	50	50	50	50	50	50	50
基礎	50	50	50	50	50	50	50	50	50
応用	50	50	50	50	50	50	50	50	50
語学	50	50	50	50	50	50	50	50	50
記憶	50	50	50	50	50	50	50	50	50

休日

項目	学力	体力	人気	品位	魅力	基礎	応用	語学	記憶
学力	50	50	50	50	50	50	50	50	50
体力	50	50	50	50	50	50	50	50	50
人気	50	50	50	50	50	50	50	50	50
品位	50	50	50	50	50	50	50	50	50
魅力	50	50	50	50	50	50	50	50	50
基礎	50	50	50	50	50	50	50	50	50
応用	50	50	50	50	50	50	50	50	50
語学	50	50	50	50	50	50	50	50	50
記憶	50	50	50	50	50	50	50	50	50

日曜日および祝日は、とうぜん学校はお休み。生徒の補習や、街中での見回りといった教師としての仕事もできる。体を休めたり、バイトに精を出してお金を稼いだりと、自分のための休日にするのも可。

基本的に1週間が1単位。さらに平日進行は、月～水、木～土曜日の2つに分かれている。ここでは、5人のうち1人ぶんだけ直接関与(スケジュール変更)可能。

生徒たちのゆらぎを見守ろう

「卒業」のゲーム目標は、清華女子校3年B組の5人の生徒を無事に卒業させること。これ以外には何も制約はないが、教師(プレイヤー)として彼女らと接する1年間は実に大忙し。ちょっとでも気を抜けば機嫌を損ねるわ夜遊びするわと、やんちゃのしほうだい。それをどうにかするのが楽しさでもあるが。



常時変化するパラメータがすべてに影響。目に見えない「気分」というやっかいなもの。

パラメーター
の意味する
ものは？

生徒のパラメータは、表示されているものだけでも9種類もある。これらは簡単に分類すると、体調系、しつけ系、勉強系の3タイプだ。そして、ゲーム終了時のエンディング(卒業後の進路)には、この数値が密接に関わってくる。

今日の作文は今までで一番の出来だと思います。

項目	学力	体力	人気	品位	魅力	基礎	応用	語学	記憶
学力	23	54	100	48	48	79	72	73	77
体力	23	54	100	48	48	79	72	73	77
人気	23	54	100	48	48	79	72	73	77
品位	23	54	100	48	48	79	72	73	77
魅力	23	54	100	48	48	79	72	73	77
基礎	23	54	100	48	48	79	72	73	77
応用	23	54	100	48	48	79	72	73	77
語学	23	54	100	48	48	79	72	73	77
記憶	23	54	100	48	48	79	72	73	77

作文

あなたの学校行事に清華の乙女は悲喜こもごも

ゲーム中には、通常の平日 & 休日進行だけでなく、清華女子校で定められた学校行事も4種類存在する。これらはいわば固定イベントのようなものだが、結果が生徒達の評価（内申みたいなもの?）にも関わってくる。特に試験の点数はそれが顕著なので、見守る側の教師としてはドキドキものだ。

行事	一覧
4月27日	清華祭
5月26日	中間試験
6月8日	陸上大会
7月7日	期末試験
7月17日	終業式
9月11日	始業式
9月28日	体育祭
10月20日	中間試験
11月9日	演劇祭
12月15日	期末試験
12月25日	終業式
1月8日	始業式
3月1日	受験日
3月13日	卒業式

これが清華女子校の全行事。これ以外にも、スキー教室などの条件系イベントがあるが、それは別の機会に。

陸上競技

3年生の各クラスから選ばれた代表が、リレー形式で走りを競うイベント。5人1組で参加するというワケで、B組のメンバーはやっぱりこの面々。アンカーを誰にするかが勝利の決め手? 走っている最中のメンバーを応援するメッセージが、おのおのの個性を感じさせます。



運動大好き少女の加藤が大活躍。張り切り方からしてなんか違う。



運動能力がバラバラなメンバーでこの結果なら、まずまずか。

演劇祭



出し物の種類とリーダー選択の組み合わせで、意外と豊富なバリエーションが楽しめる。終了後に観客席に表示される点数は、演劇の評価だ。

水戸黄門や、アリとキリギリスなど、多数の演劇シナリオの中から1つを選んで発表するイベント。リーダー（主役）を誰にするかで劇の内容が微妙に（かなりズレる場合もあるが）変わっていく。



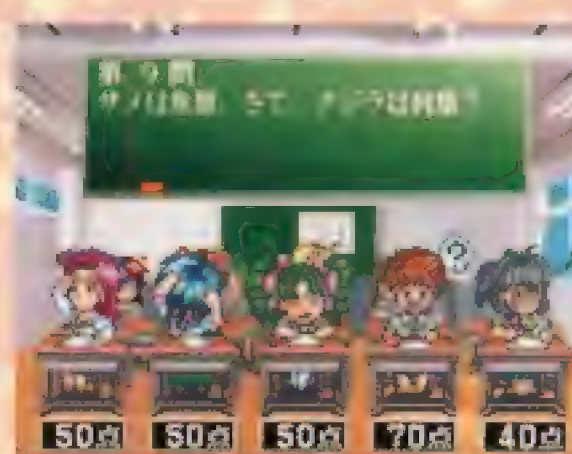
コラム 私立清華女子高等学校案内

元祖「卒業」はもとより、「卒業Ⅱ」以降のシリーズの舞台となり、さらには「センチメンタル・グラフィティ」にもその名が出てくる“私立清華女子高等学校”。もちろんこの学校はゲーム中の架空の存在だが、プレイヤーの思い入れをより深めるためか、意外と細かな設定がなされていたりする。参考までにそのデータの一部を掲載しておこう。
【創立】大正8年4月28日
【生徒総数】753名（女生徒のみ）
【学校長】六月 十三

【卒業後の進路の割合】
●大学・短大進学（60%）
●専修・各種学校進学（25%）
●就職（10%）
●その他（5%）
【校訓】師を仰ぎ、父母を敬い、友と集う
さらにこの他にも校歌などがある。もっと詳しく知りたい人は、「卒業S」の製品版（限定40,000本）に付属する豪華なおまけ（生徒手帳&校章セット）を入手してみよう。



中間・期末試験



テストというよりクイズっぽい問題が全10問。生徒の能力をはかるイベントなので、教師はただ優しく見守るだけ。



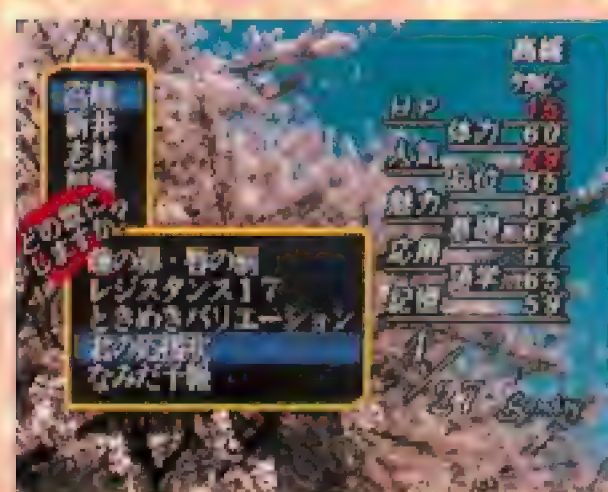
各自の答えと正否を表示。たま〜に、とんでもない珍解答もある。そのポケッぽりに、思わず5点くらいあげたくなる?

教師としてのふだんの指導力が、もっともストレートに反映されるイベント（というより途中経過発表）。次々と出題される10のクイズを生徒たちが解いていく様子をながめるのだ。基本的に勉強系パラメータが高いほどいい点数がとれる。



清華祭

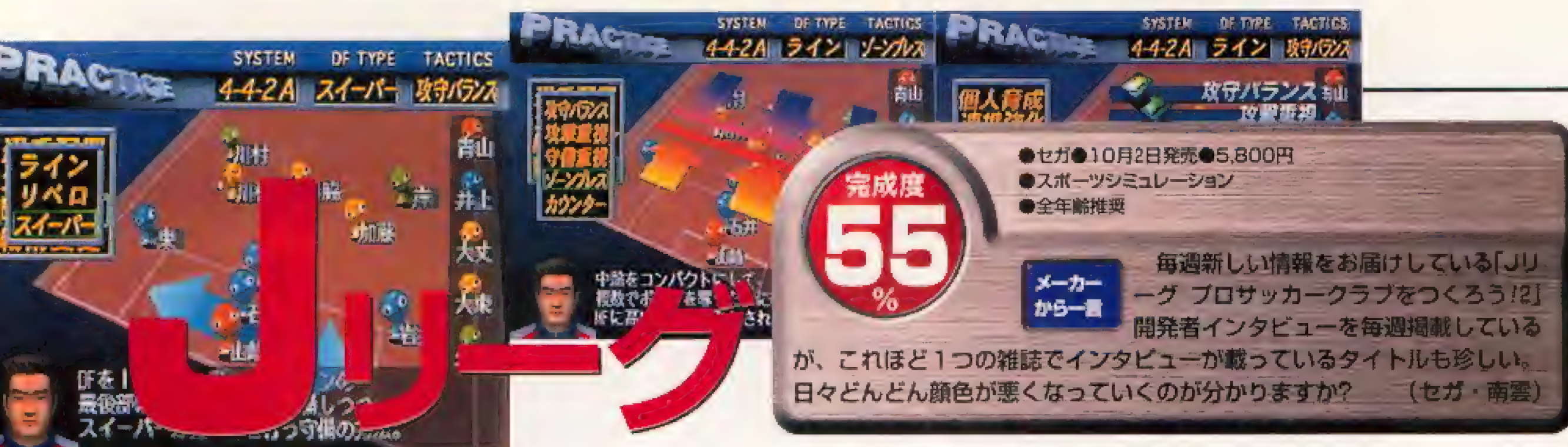
これはサターン版オリジナルのイベントの1つ。5人がバンドを組んで、全校生徒の前で演奏するのだ（文化祭みたいなものか?）。ボーカルを担当する生徒が、ゲーム中でもホントに歌声（音楽CDの曲）を聞かせてくれます。



このイベントでプレイヤーがすることは、誰に歌わせるかを決定するだけ。評価は気にせず、聞きたい歌を素直に選ぼう。

持ち歌(?)が1コーラスずつ聞ける。サターン版ならではの要素。歌う前には、それぞれ一言キメる演出もあり。





プロサッカークラブをつくろう! 2

練習メニューがドーンと増えたぞ!

クラブ経営や地元との密着度なども大事だけど、“選手を育てる”ことをプレイヤーがもっとも実感できる練習メニューも大切な要素のひとつ。「2」になって、この練習のシステムに新メニューが加わったようだ。

大きな変更点として、まず追加されたのが“1カ月指示”という物。その名の通り、プレイヤーが各選手に指定

した練習を自動的に1カ月続けるのだ。**より細かい指示が!!**

いままでチマチマと毎週指示を出すか、やや不安な“監督に任せる”しか選べなかったから、さらに楽になるよね。

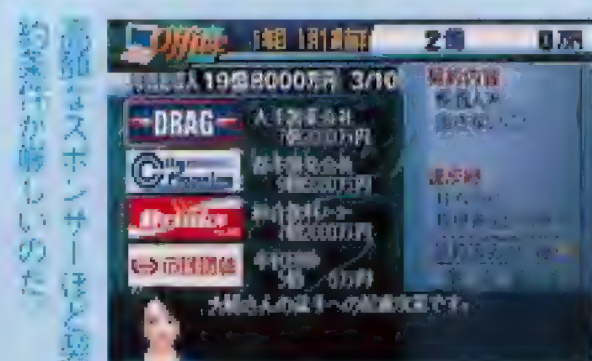
他にも基礎練習や戦術、システムなど、前作にもあったメニューがパワーアップしたり、新練習が追加されている。簡単でわかりやすい操作はそのままに、多様な選手が育てられそうだ。



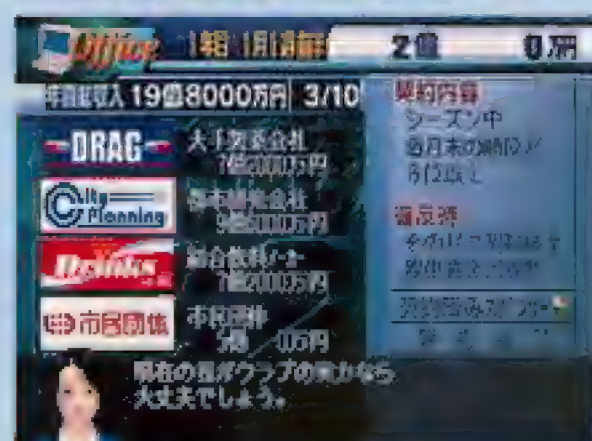
練習メニューが増えて、より細かい指示ができる。理想の選手を育てよう!

スポンサー契約も変更!

1年に1社としか契約できなかったスポンサー制度も、「2」では同時に数社と契約できる。ただし契約条件に違反すると……。



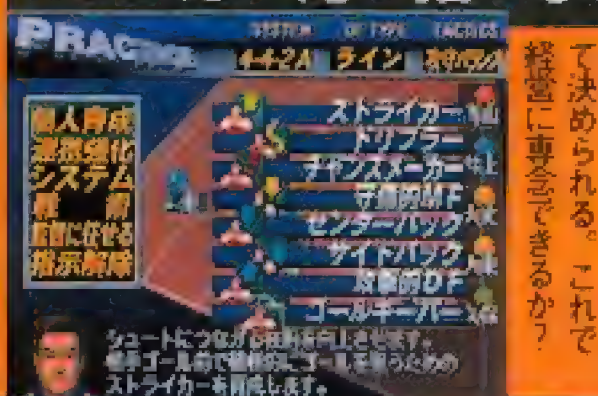
契約違反すると……



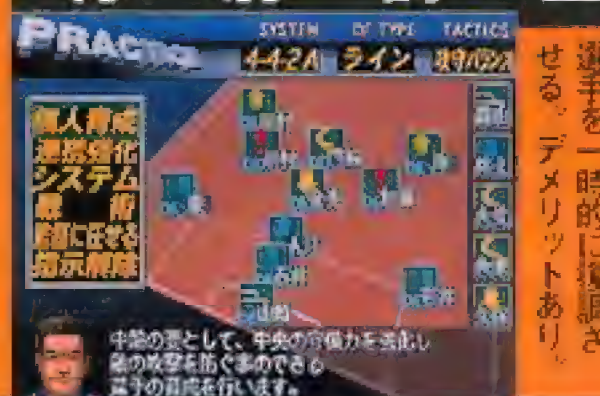
契約条件に違反すると、期間中でもすぐに解約。実力と契約内容を比べて選ぼう。

「サカつく2」はこんなところがバージョンアップ!!

1 カ月 指 示



特 別 調 整



チ ャ ム 総 合 力



開 発 者 イ ン タ ビ ュ ー 第 9 弾 !

スポンサーと練習の選択もカギになりますね

本誌 ■ まずスポンサーですが、具体的な数というのは何社ぐらいで?

大橋 ■ だいたい60程度ですね。スポンサーによっては、前作みたいな建築費が安くなったりとか、そういったイベントが訪れるものが何種類

か用意されています。「2」のスポンサー契約の特徴として、条件を守れなかった時は契約解消、ひどくなると返金という制度があります。

本誌 ■ あくまでも契約条件は守るしかないということですね?

大橋 ■ そうですね。契約の条件が、具体的にはファーストステージ10位以内に入りなさいとか、チャンピオンシップを取りなさいとかっていう。あとは自分ができるかどうかを見定めて、目標を持ってプレイヤーがやるしかない。自分なりの目標を持ってもらうためのシステムですね。本誌 ■ じゃあ、契約できるからといって無理に契約すると……。

大橋 ■ 解消、ですね。でも大きいところと契約することによって多額のお金が入ってくるので、それでスタ

ジアムなんかを増築したりできます。ただ、「2」は入場料の収入がちょっと減るんで、スポンサーの収入をうまく切り盛りしないとダメですね。本誌 ■ 次に練習メニューなんですけれども、今回、新たに1カ月練習が加わりましたよね?

大橋 ■ 1カ月間、指定した練習を継続してくれるんで、次の月にそのままいくことができます。

本誌 ■ その間のお休みというのは? 大橋 ■ 自動で設定されます、ある程度は。ただ、それが体の強い人と弱い人の平均的なところを見て決めちゃうんで、やっぱり時々見てやらないと、ケガする人は出るかも……。和田 ■ とりあえずサッカーを知ってる人なら、育てたい選手の方向性を決めて、じゃあどの練習とどの練習

プロデューサー
松浦 稔



徐々に登場の松浦氏は、私生活のない日々が続いているという。ちなみにホームページはついに公開されることに。

をすればいいなののがわかりますよね。でも、あまり知らない人は、方向性ぐらいいしか決められないと思うんですよ。そこで、具体的にこういう選手を育てる練習っていうのを用意してあげて、その組み合わせで

企画
大橋 修



建築費が安くなったと思ったら、今度はものもらいにかかってしまった大橋氏。次の病状は何か?

これが「サカつく2」の練習メニュー一覧だッ!!

1カ月指示 NEW

新たに加わった要素だが、内容的には毎回指示する場合とほぼ同じメニューが選択可。育てる選手の方向性を決めて使おう。

個人育成	「2」で追加になった新メニュー。選手個人のテクニックや、ポジションごとのテクニックを磨く。
連携強化	前作とほぼ同じで、選手個人の能力向上とともに、一緒に練習した仲間の連携力を強化するメニューだ。
システム	これも前作と同じもの。スタイルやフォーメーションなどの意味を選手に教え込む、重要な練習だ。
戦術	攻守バランス、攻撃重視などの戦い方をマスターする。指定した戦術を集中して覚えさせよう。
監督に任せる	その月の初めから終わりまで、練習すべてを雇った監督に任せる。監督自身の能力が問われる項目。
指示解除	月の途中でも、いままです設定した練習メニューを中断させることができる。残りの週は毎回指示に。

毎回指示

こちらは“毎回指示”と名前がついているものの、大まかな内容は前作と同じ。選手の回復をはかりながらの練習や、試合前の微調整をするときに使いたい。

基礎練習	毎回指示のみのメニュー。筋力トレーニングやパス、ドリブルなど、基本的な技術を向上させる。
特別練習	各ポジションに必要な能力と適性を伸ばすためのメニュー。持ち場で活躍しきれない選手にやらせよう。
システム	1カ月指示と同じメニュー。4-4-2、4-5-1などのフォーメーションを覚えさせるときに使う。
戦術	これも1カ月指示とまったく同じ。フォーメーションを覚えさせないと連携も生きてこないぞ。
監督に任せる	先に練習メニューを指定した選手以外、その週の練習メニューは監督がすべて仕切ってしまう。
指示解除	まだ練習が終わっていない選手のみ、設定した練習メニューを取り消すことができるのだ。

基礎練習

地味な練習が多いがどれも戦力アップには欠かせない。

パス	パスやセンタリングの技術を向上させるメニュー。MFやDFに要求される能力だ。
ドリブル	うまく敵をかわしながらボールを運ぶ技術。MFとFWに必要とされる能力だろう。
シュート	通常のシュートからヘディングまでを練習する。FW、MFに覚えさせるとよい。
ディフェンス	敵からボールを奪うカット、スライディングを練習。やはりDFに練習させたい。
フリーキック	「2」からの新メニュー。フリーキックとコーナーキックを重点に置いた練習だ。
ランニング	スタミナと走力を上げる練習。どのポジションにも要求される基本的な能力だ。
筋力トレーニング	タックルなどにも負けない強靱な肉体を作るための練習。ケガする確率も減る。
特別調整	一時的に選手のコンディションを高める。ただし後で選手に疲れが出るので注意。

個人育成

選手をそれぞれのエキスパートにするため使おう。

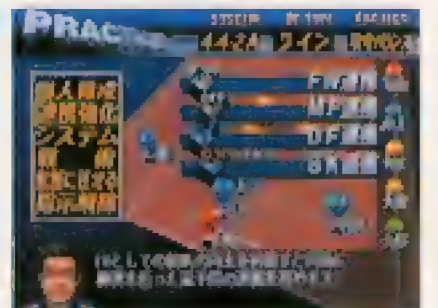
ストライカー	シュートするための技術全般を向上させる。FW、MFにぜひとも覚えさせたい。
ドリブラー	俊敏で正確なドリブル技術と、敵をかわす技術を練習。1対1にも強くなるぞ。
チャンスメーカー	中盤で活躍しつつ、ゴール前でストライカーへパスをつなぐ選手を育てる。
守備的MF	いわゆるボランチをこなせる選手を育てる。守備とチャンスを生かす能力を向上。
センターバック	ディフェンスの中央を守り、敵の切り込みを止める役割を育てる練習メニューだ。
サイドバック	こちらはディフェンスの外側を受け持ち、守備と攻撃をバランスよくこなす役割だ。
攻撃的DF	サイドバックよりも攻撃的なDFを育てる。リベロをとるなら必要不可欠な練習だ。
ゴールキーパー	ボールをセービングする能力と、ゴールキックの飛距離、正確さを向上させる。

連携強化

1カ月指示

FW連携
MF連携
DF連携
GK連携

1カ月指示のみの練習メニュー。各ポジションごとのボールのやりとりやアイコンタクトなど、連携力を高めるためには必要。時間をかけて覚えさせよう。



システム

1カ月指示、毎回指示共通

4-4-2	最も一般的で攻守ともにバランスの良いフォーメーション。
4-3-3	FWを3人配置してかなり攻撃に重点をおいている。
4-5-1	トップに1人残し、鉄壁の守りからカウンターを狙っていく。
3-5-2	中盤を重視して厚くし、組織的な組み立てで構成している。
3-4-3	FW、MFに人数を多く配置する極めて攻撃的な布陣。
5-3-2	安定した守備力を誇る堅実性の高いフォーメーション。

戦術

1カ月指示、毎回指示共通

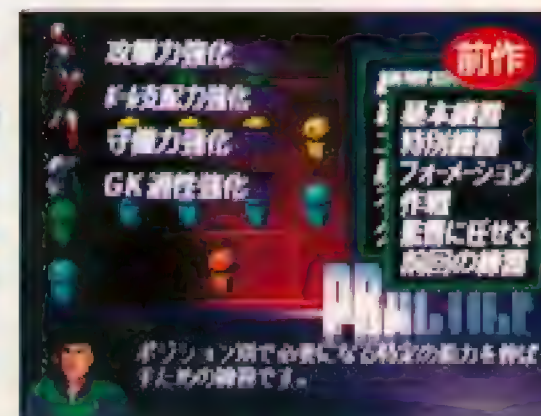
攻守バランス	攻守どちらもバランス良く行うオーソドックスな戦術。
攻撃重視	攻撃を重視し、守備陣も攻撃に積極的に参加していく。
守備重視	守備を重視し、攻撃陣も守備を意識して戦っていく。
ゾーンプレス	中盤をコンパクトにしてボール支配を高めそこから攻めていく。
カウンター	FW以外で守備を固め、ボールを奪ってから速攻を行う戦術。
リベロ	DF1人をチャンスには攻撃参加するリベロとして配置する。
ラインDF	DFラインを同時に押し上げてオフサイドトラップを狙う戦術。

特別練習

毎回指示

FW適性
MF適性
DF適性
GK適性

毎回指示のみの練習。各ポジションごとに必要な能力全般を鍛える練習。初期段階では基礎練習の合間にぜひとも入れておきたいメニューのひとつだ。



「サカつく2」制作もいよいよ大詰め!?

選手の方向性が決まるようにしてあげよう、と。で、ドリブラーとか、ストライカーなどそういう方向に育てていくような。より便利に、快適に遊べるような物をつけてみました。

松浦■でも、やっぱり毎ターンごとに選手の様子を見ながら練習メニューを決めるほうがいいんですけどね。本誌■初心者ユーザーのための処置? 大橋■も、入っています。逆に同じ練習を長く続けたいっていう時もあるじゃないですか? 何人かを毎回指示にして、他を1カ月指示にしたりとか、そういうこともできるんで。本誌■前作から同じような練習が引き継がれていますけど、その効果についても前作と同じですか? 大橋■そんなに大きくは変わっていません。特別調整とか、新しく出ている練習項目は内容も新しい。特別調整ってのは、試合前のコンディションを一時的に上げる効果ですね。本誌■やっぱり大きい試合の前に? 大橋■大事な試合の前なのに、全員

泣きが入ったりすることがあるじゃないですか? そんな局面で使えば全員ニコニコになるけど、反動は大きいですよ。疲労が溜まったりして。松浦■そのかわりそのあとはもう、例えばファーストステージの第1節にそんなものを使っちゃって、2節以降ボロボロと崩れて……。本誌■そんなに長い期間、影響がくるんですか? 大橋■きますね。和田■メリットとデメリットのバランスはちゃんととってありますよ。ある条件を満たしていればいつもニコニコじゃあ、ちょっとっていう。本誌■選手どうしの連携が見られるということですが、そのへんは? 大橋■とりあえずその人とその人がどうかっていうのが1対15人いる

わけですから、その連携の相性みたいなのがわかるように……。本誌■どういう見せ方をするかが気になるんですが……。大橋■例えば僕と松浦さん和田さんっていうのが、どういう関係にあるかっていうのを表示するんです。本誌■コメントが出てくる? 大橋■いや、関係が表示されますよ。本誌■それは1人ずつで? それとも一覽でバツと出ちゃうんですか? 大橋■たぶん、選手1人に対して、他の人全員の一覽っていう形です。本誌■それでは最後に一言……。和田■とにかくクオリティの高い物を目指してますんで、安心して買ってください。あと、前作のタイトルを知らない人が多いみたいなので、広めてくれると嬉しいかなあ(笑)。



サカつく 緊急情報

ついに「サカつく2」ホームページが開設されたぞ!! 気になる情報の入手や開発チームへの要望、励ましなど充実の内容。1度はのぞいてみては? アドレスはこちら <http://www.sega.co.jp/sega/saturn/sak2> まで



話題独占の超娯楽作
めでたく本日解禁!

スレイヤーズ ろいやる



「ろいやる」ここがスゴイ!!
リナ達がチビキャラ
になってところ狭し
と大暴れ!

原作通りのがっつりな魔法が炸裂するバトルシーンは爽快な技群。味方を巻き込んでも最終的に勝てばよし、というコンセプトは非常に「らしい」種な仕様。魔法のいい声による演出も2重マル。



「ろいやる」ここがスゴイ!!
あらゆるシーンが
どこをとっても
「スレイヤーズ」!

街の中、戦闘中問わず挿入される会話シーンはシリアス&ギャグといった本作の特徴をよく捉えており、全編ニヤリとさせられっぱなし。劇場スタッフが手掛けたムービーシーンもどうぞご期待あれ



●角川書店/ESP●7月25日発売●6,300円●3DRPG
●全年齢推奨●1人プレイのみ

完成度
100
%

ライター
から一言

「スレイヤーズ」の世界を十二分に楽しむことができる本作。キャラクターたちの「らしさ」は大いに生かされているし、原作通りに総出演する声優さん達にも注目。とにかく、よくしゃべる! スレイヤーズファンは、絶対に見逃せないぞ! (小菅)

8月の劇場版公開に先がけ、本家角川書店ブランドが放つターンオリジナルの「スレイヤーズろいやる」。本作のウリを数え上げればキリがないが、なんといっても“スレイヤーズテイスト”とでも言うべき独特のノリをゲーム上で見事に再現したという点が最も大きなところであろう。しかもシナリオは原作者、神坂一氏自らプロット段

階から参加した完全新作ストーリー。登場するはおなじみのメンバーに加え「すべしゃる」のナーガ、その上、昨年の劇場版「RETURN」から敵役のガレフも登場と、かつてない豪華仕様。まさに「ろいやる」の名に恥じないデキである。真のエンターテインメントとはなんたるか、ファンを自認するならぜひ確かめてもらいたい。

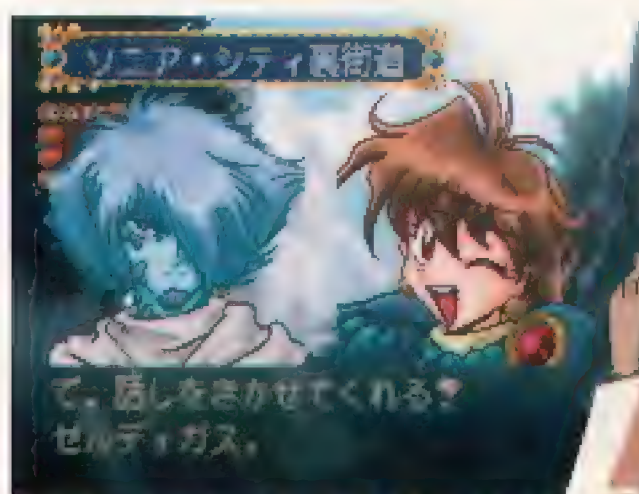


伝説の「おたから」をめぐる魔族と対決!? ゲーム序盤～中盤までの展開をサラッとご案内します

これまで少しずつお伝えしてきた「ろいやる」のストーリー。今回は発売を記念して、リナ達の足跡をわかりやすくフローチャート風にまとめてお伝えすることにしよう。紹介はあくまでプレイヤーの楽しみを損なわない程度にとどめておく。知って得する情報もあるのでぜひ一読をおすすめするぞ。



旅の途中、リナ達は魔族に襲われているエルフの少年を救出する。聞けば彼の持つ首飾りが伝説のレザリアムへの道を開くというわけ。



元は人であったが、邪悪な魔術により邪妖精とゴーレムとの合成生物にされてしまった魔法剣士。各地の伝承に人間に戻るための答えがあると信じ、旅を続けている。

ゼルガディス



あんたの妹かい、安心しなよ。命まではとってやしないから。

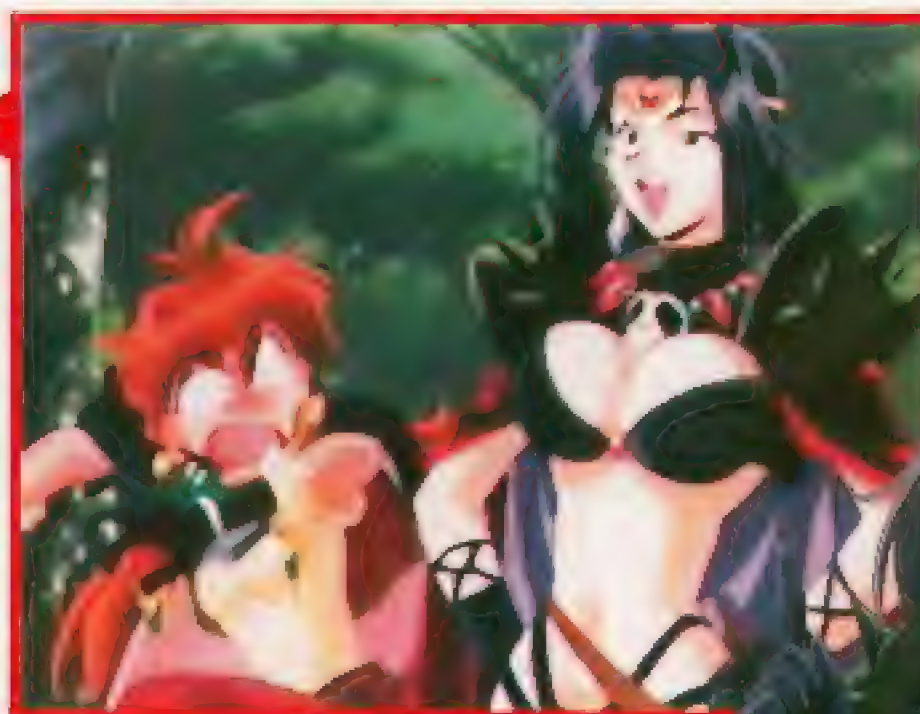
仲間のかたきを討つべく現れた魔族エミリア。町の中での戦いとなるため、強力な魔法が使えずに苦労するが、倒せない相手ではない。

ひととおり村を回ったが、幸い死者は見当たらなかった。と、いうことは、皆、どこかに無事逃げおおせたということなのか。

レイクウッドの村

ガウリイと気ままな2人旅を続けるリナは、たまたま立ち寄った定食屋で昔の相棒(?)、ナーガとの再会を果たす。金がないとリナにたかるナーガは、そのまましらぬ顔でついてくる。こちらも仕事がなく困っているというのに……。

特記事項 お荷物、勝手についてくる



肌もあらわな魔道士ルックに身を包んだ、自称「リナの永遠のライバル」。魔力は高いが、制御する方に乏しく、リナをして「敵に回すより味方にしたほうが恐ろしい」と言わしめた人物。

ナーガ 白蛇のサベント

パークランド・シティ

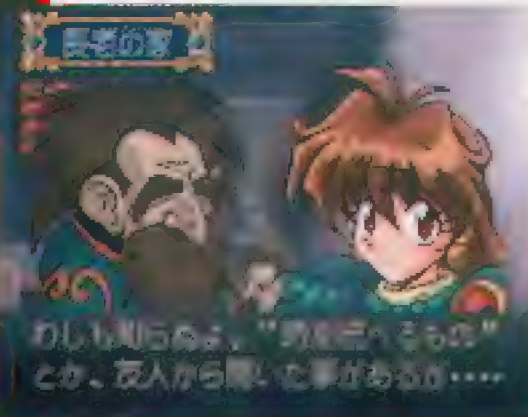
グラムストックの村

ラークと名乗る少年の依頼を受け、レザリアムの宝と引きかえに力を貸すことになったリナ達。途中、欲に目がくらんだナーガを魔族ごと蹴散らす、などのハプニングはあったが、旅はおおむね順調。邪魔なナーガもいなくなって一石二鳥?

特記事項 ①発見メシのタネ
②お荷物いざこへ去る



ラークの村は魔族に攻め滅ぼされ、彼の妹も敵の手に落ちたという。魔族がそこまでして狙うレザリアムの宝とは何か。謎は深まる。



聞けば首飾りはラークの一族にしか授けられないという。宝の正体は長老も知らないという。

アメリア=ウィル=テスラ=セイルーン

ソニア・シティ

レザリアムについて詳しい情報を得るべく、最も近い街の魔道士協会へ足を運ぶ一行。グラムストックでの襲撃事件を境に魔族の追撃はいっそう激しさを増していくが、独自にこの一件を追っていたゼルやアメリアの協力もあって難を逃れる。目的を共にした2人はリナ達と共に、一路レザリアムを目指す!

特記事項 おなじみの2人、加わる



セイルーン王国第2王女ではあるが、悪をこらしめることを己の使命と考えるヒーローがふれのおてんば娘。神に仕える巫女ながら、体術と精霊魔術も得意とする。

マークウェルズの村

敵の出方をうかがいつつ、レザリアムに関する情報を調べる一行は詳しい文獻がセイルーンにあると聞き、セイルーンへと進路を定める。途中、ラークの故郷に立ち寄ったリナ達は、村の惨状を目の当たりにし、魔族に対する怒りを新たにする。そのとき、魔族の襲撃が……。

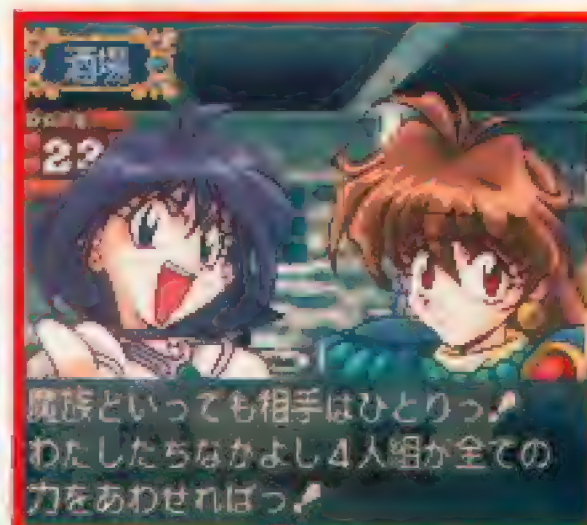


村がこれだけ破壊されているのに、エルフがひとりもいない。

イゼルセン・シティ

ソニア・シティの戦いで魔族のリーダー格、ソッドの潜伏場所を知ったリナ達は、決戦を前にイゼルセン・シティで一時的な休息を得る。いずれレザリアムで相対することになるならば、単独で動いている今を狙ったほうが勝算は高い。ここで一気に決着するか?

幾多の魔族とともに戦い、勝利してきた4人に不安の色はないが、「なにかよし4人組」って一体?



魔族といっても相手はひとりっ。わたしたちなかよし4人組が全ての力をあわせればっ。

中盤以降はバトルもストーリーもさらにヒートアップ!

イゼルセン北の森

ゾッドはそこでリナ達の到着を待っていた。聞けばラークの首飾りを通じて、こちらの動きはある程度探知可能だったらしい。ならば、なぜ今まで仕掛けてこなかったのか。とにかく、奇襲が失敗したからには正面きって戦うより他にない。こちらも全力を持って相手せよ!

セイルーン王国国境

ゾッドとの戦いに勝利し、ようやくセイルーンとの国境に到着した一行。だが、ここでホッと気を抜いてラークを1人にしたのが運のツキ。いきなり現れたガレフ=カインザードと名乗る親父にだまされて、あっさり首飾りを奪われる。至急ガレフを追い、首飾りを取り返せ。

特記事項 ラークの首飾り、奪われる

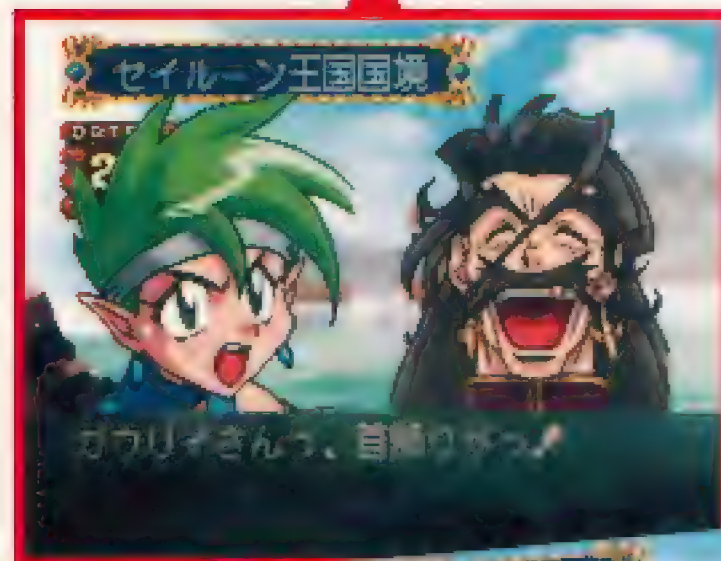


これまで事を穏便に済ませようとしていたゾッドも、今度ばかりは本気を出してくる。しかし人里離れたこの場所なら、必殺の「ドラグ・スレイブ」も気にせずガンガン撃てるはず。まずは周囲のデーモンどもを一掃すべし!

フリーグラント・シティ

イゼルセンやフリーグラントで情報を集めるうち、ふと気付けばリナは賞金首にされていた。賭けられた金額はなんとビックリ金貨5000枚! 実はこれ、ただ単に逃走時間を稼ぐためのガレフのでまかせにほかならない。後らの1人を締め上げ、ガレフの居場所を探ってみれば、行く先は町長が知るといふ!

特記事項 ガレフの行き先、判明!



なぜかレザリアムの首飾りを知っていたガレフは巧妙にそれをだまし取る。駆けつけたガウリイ達が応戦するも、時すでに遅し……



いずこかへ消えたガレフを追って北へ南へ。あんなに存在感のある親父だもの、見た人間がいれば必ずシッポは掴めるに違いない。

なんともしつこい賞金稼ぎの面々。1人1人は弱くとも、ところかまわず集団で襲ってこられれば相手をするのもひと苦労。



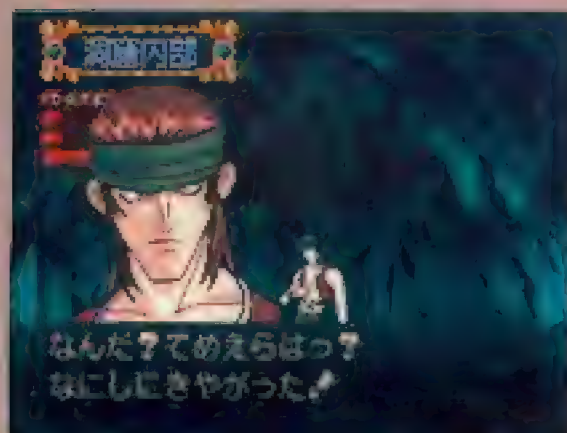
セイルーン領内の町長たる者が秘密結社に荷担するとは何事と、問い詰めるアメリカ。だが、とんだいいがかりだと彼は言う。心底意外そうな表情で……

「ろいやる」耳より情報 Part2 ちょっと得するミニクエストの話あれこれ

① グラムストックでの盗賊いびり 地盤のもろさにご用心

大地の精霊に干渉して、地面にトンネルを掘る「ペフィス・ブリング」という魔法は便利だが、この場で使うのははっきり言って得策ではない。迂回するのが面倒と下手に使えば、大変なことに……。これはもうまくいけば最終的に金貨

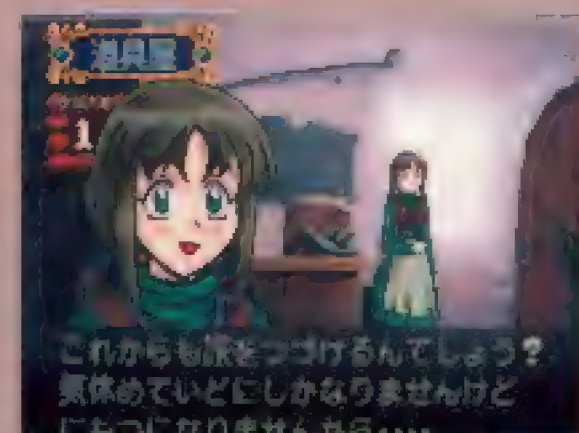
1000枚ものお金が稼げる貴重なイベント。くれぐれも短気を起こさぬように。



② ソニア・シティで道具屋のメアリからお守りはもらったかな?

道具屋のメアリの頼みで港の倉庫に潜入し、ご禁制のマジック・ポーションを奪回するシナリオ後、道具屋に立ち寄ると彼女からお守りがもらえるのをご存じかな? これで全員の防御力がアップするので忘れずに頂いてから

次の町に向かうこと。ちなみにこの町にはもう1つミニクエストがあるので、お見逃しなく。



③ イゼルセン・シティのゴースト騒動 依頼を受けるのはたやすいけれど……

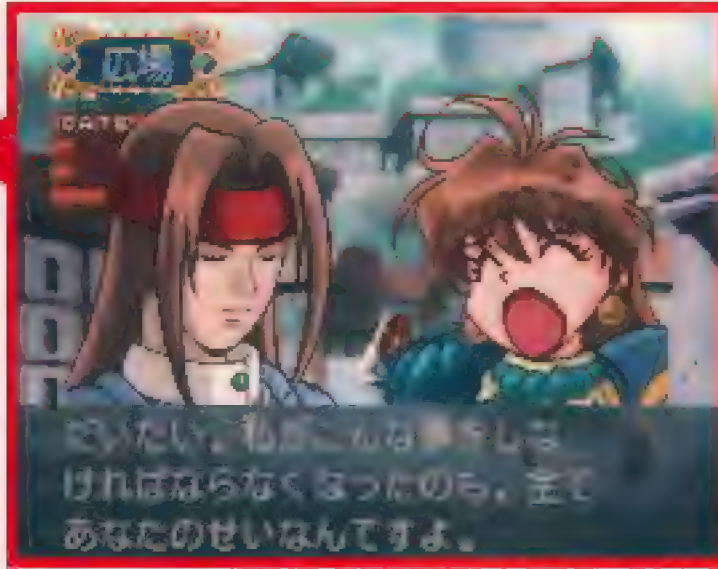
あやしい宿屋に泊まると自動的に発生するゴースト騒ぎ。ここで原因究明に乗り出すか否かの選択があるが、ひとまずここは何も気付かぬフリして出て行こう。それから改めて依頼を受けると1日分の宿代金貨1枚と、宿屋

のチップが5枚余計にもらえるのでちょっとお得。犯人を捕まえるとさらに5枚もらえるぞ。



キューザック・シティ

ガレフの虚言に惑わされ、金貨5000枚目当てに現れる賞金稼ぎはその後も後を断たない。途中の街道やここ、キューザックにまで現れては、しつこくしつこく邪魔をする。一刻も早くガレフをとっ捕まえて手配の解除をしなければ、おちおち食事もとれやしない。ガレフの隠れ家はキューザック北の湖畔にある。彼がどの程度、首飾りのことを知るかは疑問だが、まさか金に換えてはおるまいな……。不安がるリナだった。



賞金稼ぎの言い分その1

どこぞの誰かが好き放題に町や城を破壊しまくるものだから、「んな物騒なものに金が出るか」とスポンサーに逃げられたという魔道士。至極ごもっとも。

行き先を誤ると…



人が何年も住んでないような奇妙な館にたどりついた一行。興味本意で入るのは勝手だが……

ガレフの隠れ家

借り入れた隠れ家に、ガレフはいた。いわく、「かつては手の届くところにあった世界征服への野望がこの私をつき動かしたのだ！」だそうだが、それとラクの首飾りを奪うことに一体何の関係が？ とにかく迷惑料も含めてきっちり責任はとってもらいましょう。だがガレフの実力も大したもの。一筋縄ではいかないぞ。



せっかく子供も奥さんも戻ってきたのに、憶りずに夢とロマンを追い求めるガレフ。愚かしいけど、それも1つの人生か。



こつ見えてもガレフは一流の魔道士。データに秘密結社のホスを張って居るわけじゃない。『下ラクスレイフ』でもかまどく。

ミニゲームで遊べるキューザックのバザー、ぜひ一度は立ち寄ろう

毎月、下1ケタが5と0のつく日に行われるキューザックのバザー。ここではちょっとしたミニゲームが楽しめる。ゲームはチェスのコマを使った陣取り合戦のような「ナイトアンド・モンスター」と絵柄を揃えて景品を当てる「スロットゲーム」の2種類。ちなみにスロットは、今まで宿屋でもらったチップの数だけプレイ可能。より上位の景品には、非常に強力なアイテムのたくいも用意されているので頑張ってみよう。



普段の日ば人もおはらな表通りも、バザーの日ば露店も出てにきやかなもの。開催日でない日に訪れた場合、宿屋で日数を進めればよいはずだ。

ナイトアンドモンスター

交互に1手ずつ動かして、手持ちコマ3つで相手の黒いコマ1つを左端に追い詰めろ。こちらのコマは後進できず、相手に右側に抜かれたら負けとなる。かなり頭を使うぞ。



スロットゲーム

セイルーンと沿岸連合諸国の宿屋協会が主催するキャンペーン。ドラムのスピードは早い、絵柄のうち2つが揃えば意外に当たりやすい。よく見てボタンを押しよう。



セイルーン・シティ

やってきました王都セイルーン！ここで一行を待ち受ける運命やいかに？

ようやく首飾りも取り戻し、セイルーンへたどり着いた一行は、さっそくアメリアの案内で王立図書館へと足を運ぶ。だが、そのスケールたるや荘々たるもので、アメリアを除く一堂をひるませる。「こんなに本があるんじゃ1日や2日じゃ到底終わらないわよ……」とぼやくリナ。だがアメリアは平然と、だききっぱりとこう言い放つ。「正義のためにやってくるのですもの、本のほうから出

てきてくれるに決まっています！」ガレフとの一件以来、どうもテンションのスイッチが入りっぱなしのアメリアをよそに、やる気のない一行。さてどうしたものかなと思案するが、そのとき背後から「ガウリイさま〜♡」と甘ったるい声が投げかけられる。振り向くガウリイだが……。



弱るみんなを前にして、勝手に盛り上がるアメリア。冗談はさておき、せめて古代語が読める者がいれば楽なんだけど……。



現れたのはもちろんガウリイにらぶらぶのあの入です。もうバレーですが一応秘密。後の展開は自分の目で確かめてね。

「ろいやる」耳より情報 クリア後は Part2 おまけモードで お楽しみください

ゲームを最後まで解くとメニューに加わる「おまけモード」。これは全てのアニメパートの再生や、用語集の閲覧、サウンドテストなどが選択可能な、いわば「ろいやる」のデータベース。バザーのミニゲームで遊ぶこともできるぞ。



発売日
迫る!

ハイブリッド

アドベンチャー

いよいよ本格化するウイルス事件に迫る

VIRUS

ウイルス

完成度
95%

- ハドソン●8月22日発売●6,980円
- ハイブリッドアドベンチャー●全年齢推奨
- 1人プレイのみ●CD-ROM3枚組

メーカー
から一言

とうとう発売まで1カ月を切りました。
みなさん首を長くしてお待ちだとは思いますが、もう少し我慢してくださいね。

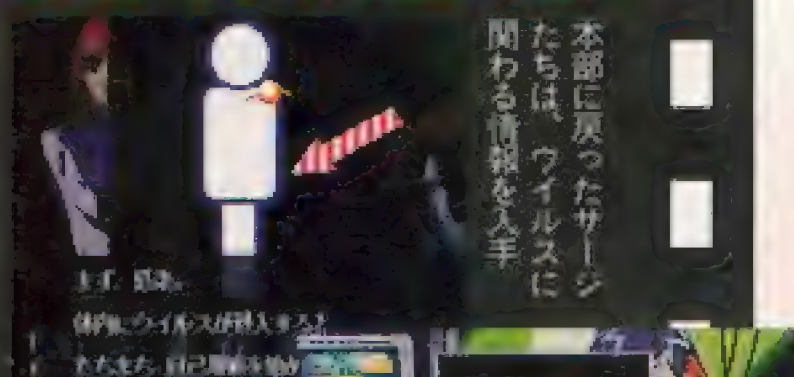
近未来のサイバースペースを舞台に壮大なスケールで展開するハイブリッド・アドベンチャー「VIRUS」/ 8月22日、6,980円で発売 / (広報 中山)

完全ストーリーガイドPart2

今回はウイルス事件の核心へと近づくサージたちの姿を紹介していく。それにあわせて、物語を簡単に把握できるストーリーチャートを掲載するぞ。

簡易ストーリーチャート

① STAND本部



本部に戻ったサージたちは、ウイルスに関わる情報を入手

バイオレットを捜しにコロニーへ

本部に割り込んできた情報屋からの通信。逆探知の結果、衛星コロニーからのものと判明

② スペースコロニー



衛星コロニー「レムリア」。火星の軌道上に建設され、宇宙船の中継基地として利用されている。老朽化のため閉鎖が予定されている

調査を開始したサージたちに突きつけられた謎

主人公・サージは、サイバーネット内で起こる事件を捜査する組織「STAND」のネットエージェントだ。彼はパートナーのエリカとともに、サイバーネットで多発する“人間を異形化させるウイルス”を追って、捜査を進めていた。しかし、ウイルス事件の全貌は一向に見えてこない……。深まる謎

にとまどうばかりの彼らのもとに、正体不明の情報屋から事件解明のヒントが送られてくるが……。

少女失踪

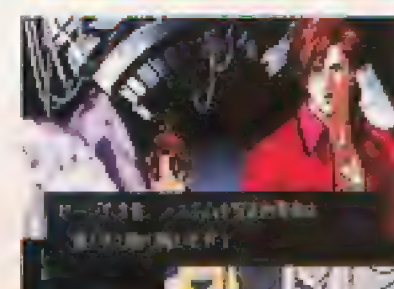
少女失踪事件では、悲しい結末が待っていた……。



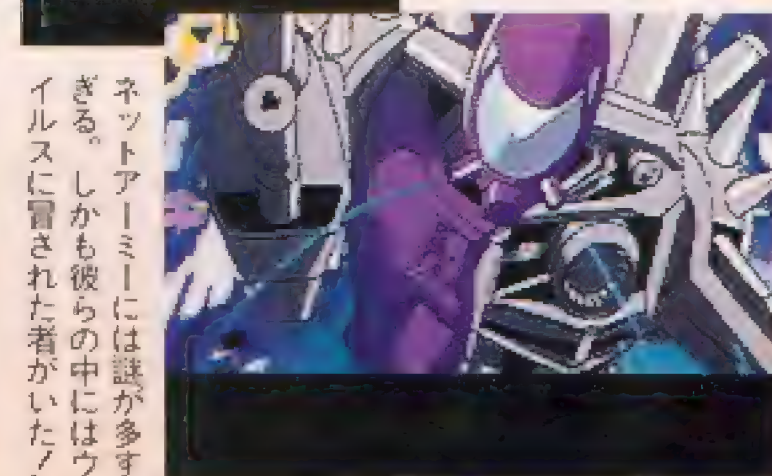
サージに襲いかかるウイルス。その正体は!?

ウイルス発生

ネットアーミーの存在



事件を追う、もう一つの組織ネットアーミー。果たして、彼らの目的は?



ネットアーミーには謎が多すぎる。しかも彼らの中にはウイルスに冒された者がいたノ

ウイルスに関する女情報屋

ビジネスネットのウイルスを処理し、STAND本部に戻ったサージとエリカ。2人を待っていたのは情報屋バイオレットからの違法通信だった。情報屋はプロセシ

ング・アライブの権威であり、犯罪者でもあるマクノートン博士の名を残して連絡を断つが……。彼らはマクノートンに会うため、火星コロニーを目指す。

キーワードはマクノートン



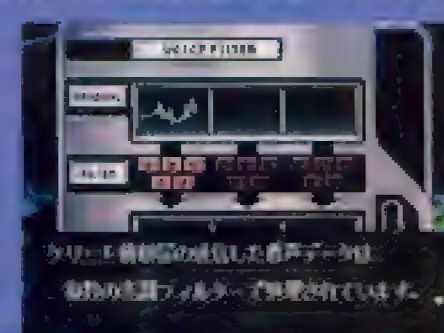
突如、STAND本部のコンピュータにアクセスしてきた女情報屋。



マクノートンに話を聞くため、至急火星コロニー「レムリア」へ向かう。

ミニゲーム情報①

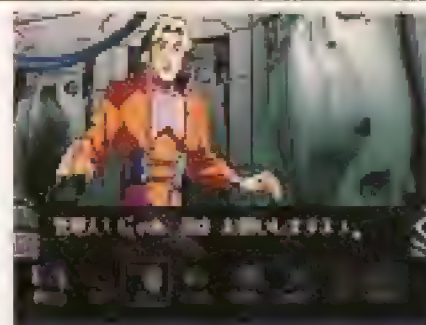
さまざまな場面で挿入されているミニゲーム。以後、ストーリーに沿ってどんなゲームが入っているのか、紹介していくぞ。



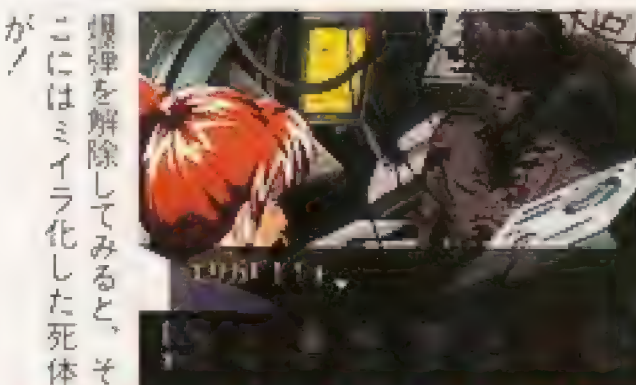
ノイズを取り、情報屋の音声をひろおう

リアル・アライブで爆弾事件発生!!

ドナの窮地を救ったサージは、ドナの信用を得てウイルスに関する情報を手に入れる。そればかりか、彼女の心までも……。ドナと甘い一時を過ごすサージだったが、そんな彼のもとにリアル・アライブから緊急通信が入る。火星コロニーのトランスブースで、なんらかの事件が起こったらしい。急いでライズした彼は、新たな危機に直面することになる。正規のトランスに爆弾が仕掛けられたのだ!



トランスの管理人はあわてふためき、右往左往するだけ。まったく役に立たない。



爆弾を解除してみると、そこにはミイラ化した死体

ミニゲーム情報③

トランスの管理を取り戻すための方法を調べよう。時間制限あり。



時を同じくして、裏ネット内でウイルスが発生!!

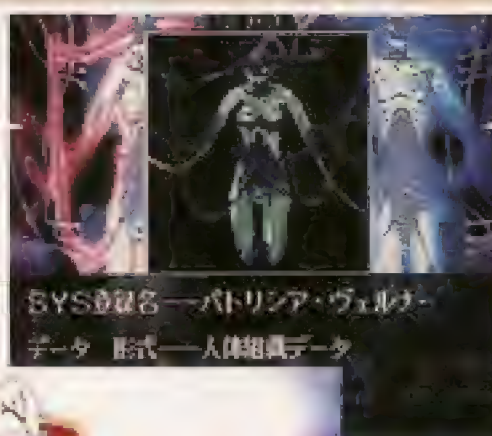
はたしてウイルスとの関係は?

モンスター発生場所はリライブネット!!

ミイラ化した被害者は警察にまかせることにして、サージとエリカはウイルスモンスターが発生したと通報のあった裏ネット、リライブネットにダイブ。そこで、身

を隠したウイルスモンスター探索に乗り出す。やはりキーとなるのは修道院のジル神父だ。彼らは、必死にジルの行方を探る。そして病院、修道院と探索した後……。

レッドクロウをしのぎ、隠し部屋にたどり着いた2人が見たモノは?



SYS002 - パトリシア・ウェルバー データ 形式 - 人体組織データ

重要参考人 モンスター化

ジル神父の変わり果てた姿、第2のウイルスだ!



ミニゲーム情報④

隠し部屋に入るためには、暗号化された通話通りヒートキーを押さなければならぬ。



突如現れたウイルス。その後ろ姿は、もしや!

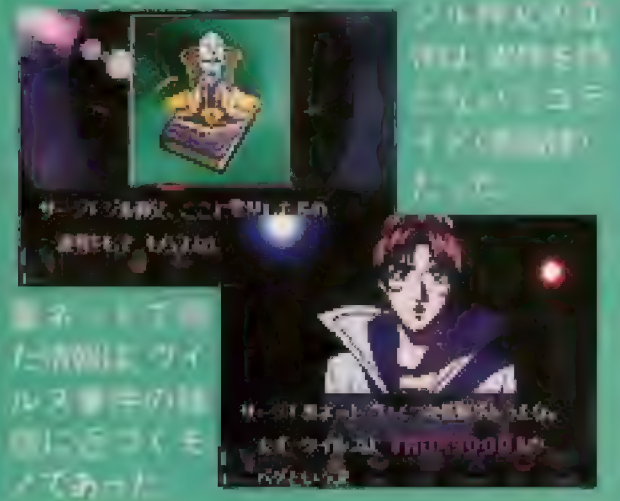
レッドクロウ 出現!!

新たな手がかりを求め……

苦戦しながらもジル神父を撃退したサージは、正気に戻ったジルから新たな情報を得る。まず、この裏ネットに出資していた謎の人物について、そして、ウイルスモンスターの発生原因

の仮説。これらを証明するために、サージとエリカは再びマクノートンに会いに行く。そして司法ネット・電腦刑務所でマクノートンから、新たな事実と捜査の手がかりを知ることになる。

神父からの情報



整理してみよう 事件の鍵をにぎる人々

いよいよ事件も結末へと向かい始めた。今後、事件に大きく関わるであろう人物をあらためて確認してみよう。

STAND



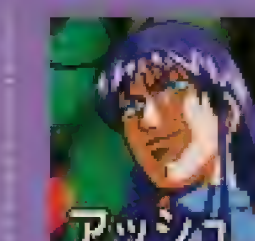
サージ

STAND 捜査官。事件の中心人物。情報収集・分析に長ける行動派。



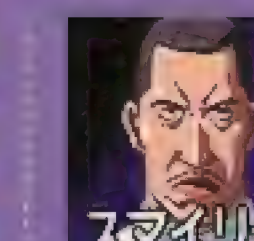
エリカ

サージのパートナー。情報収集・分析に長ける行動派。



アッシュ

STAND 捜査官。冷静なエリートで、調査に長ける。



スマイリー

STAND 捜査官。サージのライバル的存在。



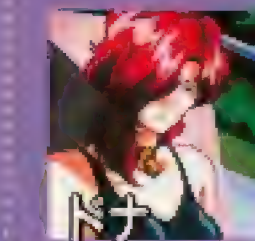
ツァイネル

火星ネットを結託するツァイネル社社長。謎の人物。



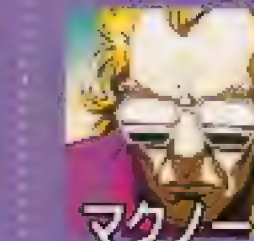
ケイリー大佐

火星電脳軍ネット。火星電脳軍の総司令官。能力が強い。



ドナ

STAND に協力する謎の人物。バリエーション。



マクノートン

火星電脳軍の総司令官。火星電脳軍最大の犯罪者。

ラングリッサーIV

●メサイヤ●8月1日発売予定●通常版5,800円 スペシャルパッケージ6,800円●シミュレーションRPG

完成度 100%

ライター 一宮

ラングⅠやⅡが出た頃、SLGはたくさんあった。ラングはキャラクターが魅力的すぎたために硬派なSLGマニアから軟弱なゲームに思われていた……。それから数年、ラングⅣはサターンSLG界の王者の風格をもった! ラングのファンでよかった。

発売日が目前に迫ってきたラングリッサーⅣ。今回お届けする攻略はシナリオ13~14で、ストーリー的には中盤にあたる場面だ。カコンシス王の自己中心的な策には相変わらず悩まされているが、それでもウィラー提督の頭脳がランディウスたちの実力を最大限に引き出し、連邦軍を圧倒するという快進撃が続く。

SCENARIO 13 エドベリー溪谷の戦い

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ①主人公ランディウスの死亡
②20ターン以内にクルーガーを撃破できない

20ターンもあると軽く考えると意外と時間はかかるが、だからといって慌てるとアーバレストの間接攻撃で痛い目を見る。ここは、待っている敵をおびき出して、着実に倒してから次へ進もう。まず邪魔になるのが飛兵。彼らはこちらが橋の中央あたりに差し掛かると動き出すので、魔術師とともに橋まで移動して迎撃態勢を整え、弓兵で攻撃しよう。次に攻めるは騎兵のトルーパーとケンタウロス。彼らに対しては槍兵をぶつける。傭兵にファランクスがいれば心強い。念のために、攻撃防御力を上げる魔法をかけ、さらに攻撃魔法で敵にダメージを刻んでおくといいだろう。しかし、攻撃魔法は後半のアーバレストに使いたいので、MPは温存しておきたい。機械弓兵は魔法に弱いという弱点があり、これは今後も重要になるので覚えておこう。



こちらの飛兵を画面中央へ飛ばせて相手の飛兵を誘い出そう。

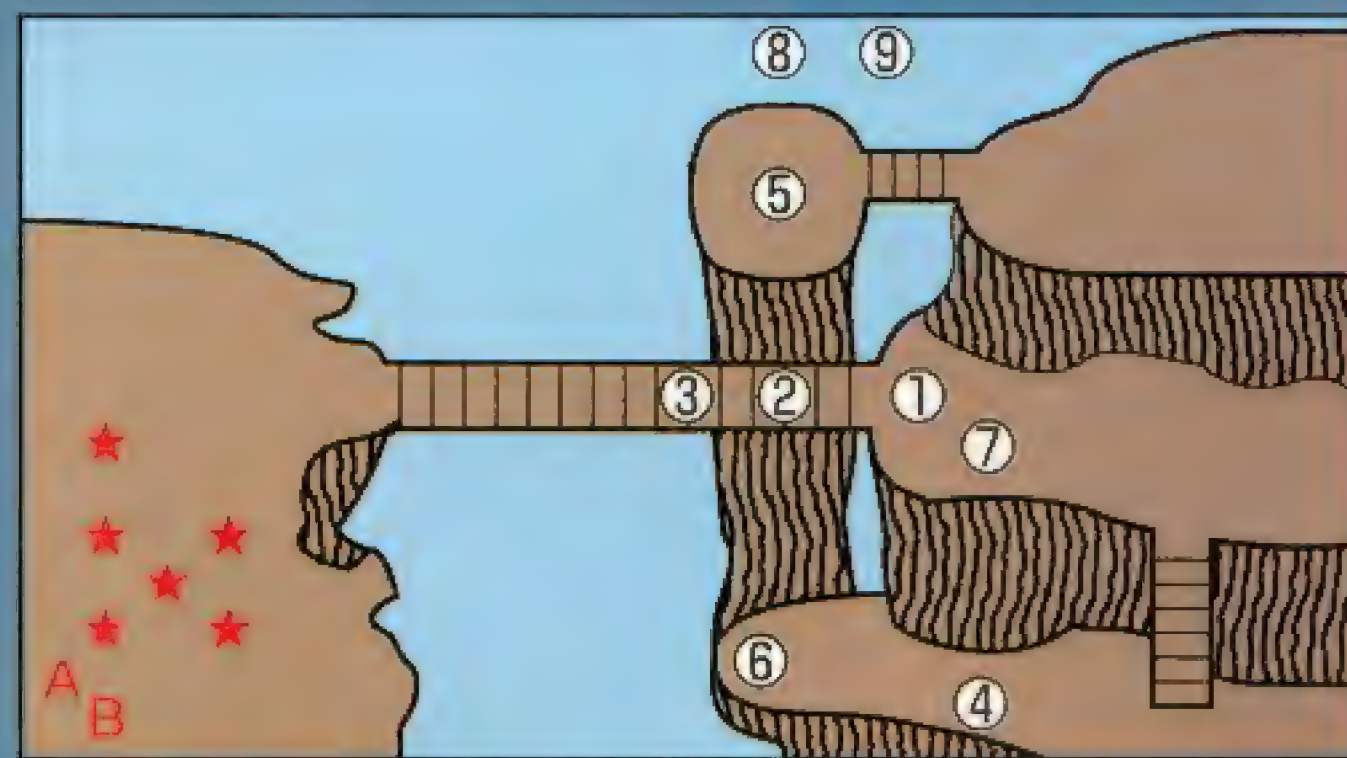


あとは順時敵を撃破していくだけ。要領よく魔法を活用する。

ショップで購入できるアイテム

ロングソード (値段1000)	ハードレザ (値段450)
フレイル (値段750)	アミュレット (値段1000)
ウィザードロッド (値段1800)	オーブ (値段1250)
チェインメール (値段1000)	

ウィラー提督の働きによって連邦軍をことごとく追い払っていったカコンシス軍。調子に乗った王は、連邦軍に対して無謀な遠征を開始する。そして、先行するランディウスたちの前に、クルーガー将軍が立ちふさがった。



敵ユニットデータ

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| ①クルーガー (LV7 サモナー)
傭兵 アーバレスト×2 | ⑥連邦5 (LV5 ソーサラー)
傭兵 アーバレスト×2 |
| ②連邦1 (LV6シルバーナイト)
傭兵 ケンタウロス×2 | ⑦連邦6 (LV1 ジェネラル)
傭兵 パイク×4 |
| ③連邦2 (LV1 ブレイブナイト)
傭兵 トルーパー×3 | ⑧連邦7 (LV6 ホークロード)
傭兵 ヒポグリフ×2 |
| ④連邦3 (LV6 ホークロード)
傭兵 ヒポグリフ×2 | ⑨連邦8 (LV6 ホークロード)
傭兵 ハーブローク×2 |
| ⑤連邦4 (LV5 ソーサラー)
傭兵 イエーガー×2 | |

敵援軍データ

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| A 連邦9 (LV1ブレイブナイト)
傭兵 トルーパー×2 | B 連邦10 (LV8ホークロード)
傭兵 ヒポグリフ×2 |
|----------------------------------|----------------------------------|

援軍出現条件

- | | |
|------------|-----------------|
| ①11ターン目 | 上記のいずれかでイベント発生。 |
| ②クルーガー隊に攻撃 | |

キャラメイキングについて

ここでは主人公のクラスチェンジの秘密に迫ってみる。まず、主人公のクラスチェンジは右の図のように騎兵から始まり、騎兵の上位クラスは固定されている。それ以外のクラスは、ゲームを始めたときに答える設問の回答によって変化していくようになっている。そのクラスチェンジの過程を定めるのが、設問の1～2問目になっており、3問目以降はヒロインたちの友好度や主人公のパラメータなどの変化に関係してくるのだ。

主人公のクラスチェンジ表

ナイト	＜	シルバーナイト	＜	第2候補(2段階)	＜	第2候補(3段階)	＜	Q,A,J,Kの
		第1候補(2段階)	＜	ブレイブナイト	＜	ナイトマスター	＜	どれかに対
				第1候補(2段階)	＜	第1候補(3段階)	＜	応する
						第3候補(3段階)	＜	

候補表	A	B	C	D
1段階	グラディエーター	ホークロード	ソーサラー	エキュイク
2段階	バトルマスター	ドラゴンナイト	メイジ	パラディン
3段階	ソードマスター	ドラゴンロード	アークメイジ	セイント
隠しクラス	○○	○○○○○○○○	○○○○○○○○	○○○○○○

第1問

この質問で隠しクラスの場合(2カ所)が決定される。選ぶ順序は関係ないが、第2問の選択次第では無効になる場合があるようだ。

質問内容

「次に渡す4枚のカードの中から、2枚だけ選んでね。」

選択肢

「エース」

「ジャック」第1～3候補の隠しクラスのどれかを有効

「クイーン」にする

「キング」

第2問

この2問目の設問では、第1～第3候補のクラスが順番に決定される。そのクラスに関しては、候補表を参照してほしい。

質問内容

「じゃあ、次の中から好きなものを順番に選んでね。」

選択肢

「緑豊かな夏の高原」
「青くすみきった夏の空」
「落ち着いた雰囲気の家」
「霧にかすむ美しい山岳」

候補A
候補B
候補C
候補D

例

第2問で「青く～」「緑豊かな～」「霧に～」の順で選んだとする。その場合のクラスチェンジが表のように構成される。これに加えて、第1問の回答によって隠しクラスのどれかが有効となるのだ。有効となる場所が残念ながらまだ秘密。

ナイト	＜	シルバーナイト	＜	バトルマスター	＜	ソードマスター	→(なし)
		ホークロード	＜	ブレイブナイト	＜	ナイトマスター	→○○○
				ドラゴンナイト	＜	ドラゴンロード	→(なし)
						セイント	→○○○

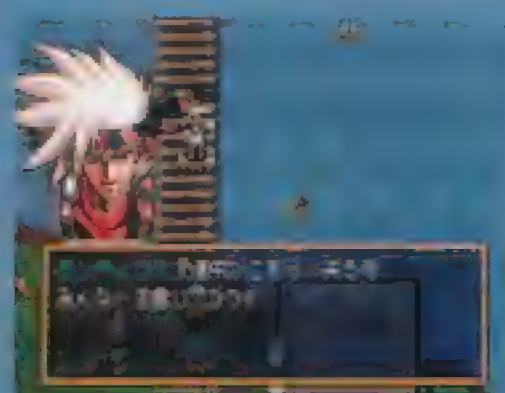
SCENARIO 14

救出、カコンシス軍

勝利条件 バルクとエミリーの撃破

敗北条件 ①主人公の死亡
②カコンシス、ウィラー、セレナの誰かが死亡する

ここでは全ての敵がNPCであるカコンシス王、ウィラー提督、セレナ將軍を狙って行動する。敵の攻撃目標をこちらに変更させるためには、画面中央まで侵攻しなければならない。しかし、それでも一部の部隊はNPCを狙い続けるので、どちらにせよすばやく攻め入らねばピンチから逃れられない。バルクは中央の橋を経由し、エミリーは右側の陸地を使ってこちらへ向かってくるので、それぞれに対処できる部隊を分割して攻めるといいだろう。そのどちらかの指揮官を倒すと、ランフォードが現れるので、スタート地点からは全員が離れた方がいい。ちなみにランフォードを倒すことができれば、恒例のご褒美がもらえる。それを手にした指揮官がとある場所へ移動すると……。



なによりもNPCの救出を優先する。経験値稼ぎはNPCの救出が確実なものになってから行おう。

ショップで購入できるアイテム

ロングソード (値段1000)	ショートボウ (値段3000)
モーニングスター (値段1100)	チェインメール (値段1000)
バトルアックス (値段1800)	ハードレザー (値段450)
ウィザードロッド (値段1800)	オーブ (値段1250)

後続部隊が見えないことに不信感を抱いたランディウスたちは、来た道を引き返していった。しかし、そこで見たものは後続のブルーノ將軍の部隊ではなく、ブルーノ將軍のさらに後続のカコンシス軍本隊であった。危機的状況に陥っているカコンシス王を救え！



敵ユニットデータ

- ①バルク (LV1マーシャル)
傭兵 ファランクス×2
- ②エミリー (LV1ナイトマスター)
傭兵 ヘビーランサー×3
- ③連邦1 (LV1メイジ)
傭兵 アーバレスト×4
- ④連邦2 (LV8グラディエーター)
傭兵 ソルジャー×3
- ⑤連邦3 (LV2メイジ)
傭兵 エルフ×2
- ⑥連邦4 (LV2ジェネラル)
傭兵 バイク×3
- ⑦連邦5 (LV2ブレイブナイト)
傭兵 トルーパー×3
- ⑧連邦6 (LV2バトルマスター)
傭兵 レギオン×3
- ⑨連邦7 (LV2ブレイブナイト)
傭兵 トルーパー×3
- ⑩連邦8 (LV2バトルマスター)
傭兵 レギオン×3

敵援軍データ

- A 連邦9 (LV1サーペンナイト)
傭兵 マーマン×3

- B ランフォード (LV1ロイヤルガード)
傭兵 ドラグーン×3

援軍出現条件

- A ①バルク隊との交戦
②エミリー隊との交戦
③特定のエリアに侵入
上記のいずれかの条件でイベント発生。
- B ①13ターン目
②エミリーの撃破
③バルクの撃破
上記のいずれかの条件でイベント発生。



全キャラクターを一挙紹介!

あすかが120%リミテッド

BURNING Fest. LIMITED



ギャル格闘の金字塔ともいえるこのゲーム。キャラクターだけでなく、格闘システムも大人気! 今回は登場キャラクターと、洗練された格闘システムを紹介していくぞ。

完成度
90%

- アスク編談社●9月発売予定●5,800円
- 対戦格闘アクション●2人対戦プレイあり
- 全年齢推奨

メーカー
から一言

「チッ。ギャルゲーか」。「ふ〜ん……んっ? おおー。おつ! 結構いけるじゃん」。「うりゃ! チックしょう」。ハマります。シリーズ最新作にして、最高峰。ファンの方にはもちろん、格ゲー好きの方にちょっと試してほしい「あすか」です。ぜひ! (広報 亀谷)

今回のメガファイトでは女の子も格闘システムもパワーアップ!

多額の部費を手に入れるために少女達が闘うあすか120%。サターン版用に新たに描き起こされたキャラクターが、さらなるパワーアップを遂げて、画面狭

しと暴れまくる。格闘システムも従来のシリーズのものを踏襲しつつ、新たな要素も追加されているのだ。今までのあすかとはいと味もふた味も違うぞ。



各部の代表者10名十人十人してきた他校の生徒達が一堂に集ったキャラクターセレクション画面。夢や敵対心が渦巻くこの大会の勝負は?



化学部の備品の試練やフラスコに薬品を入れた武器を使う他には通称ハンチを出す技やジャンプアッパーなども得意技



極めろ! 化学部奥技

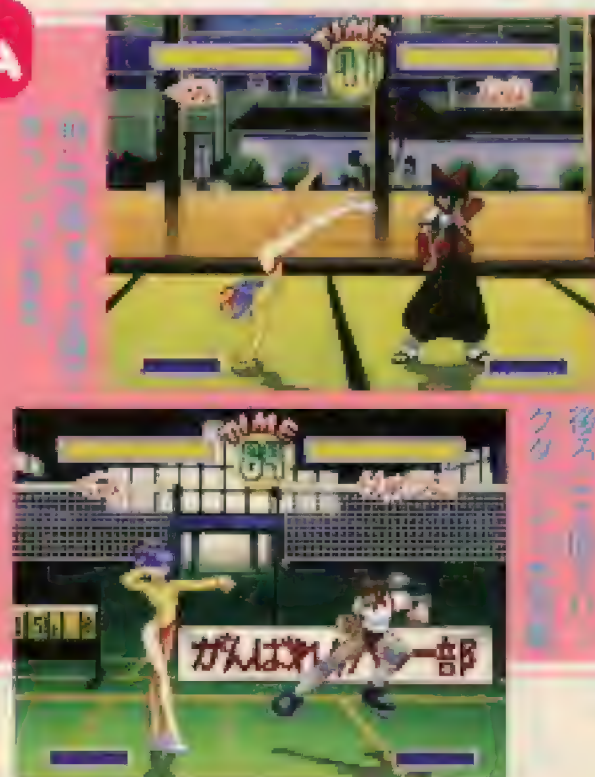
本田飛鳥

ほんだあすか

シリーズを通して主人公である本田飛鳥は化学部代表。文化系クラブであり、しかも1年生という事実と彼女は今大会のダークホース的存在として注目されている。先輩の扇ヶ谷に才能を見込まれ、猛特訓の末に習得した化学部の奥義を使い、昨年度予選落ちの雪辱を晴らすために闘う。

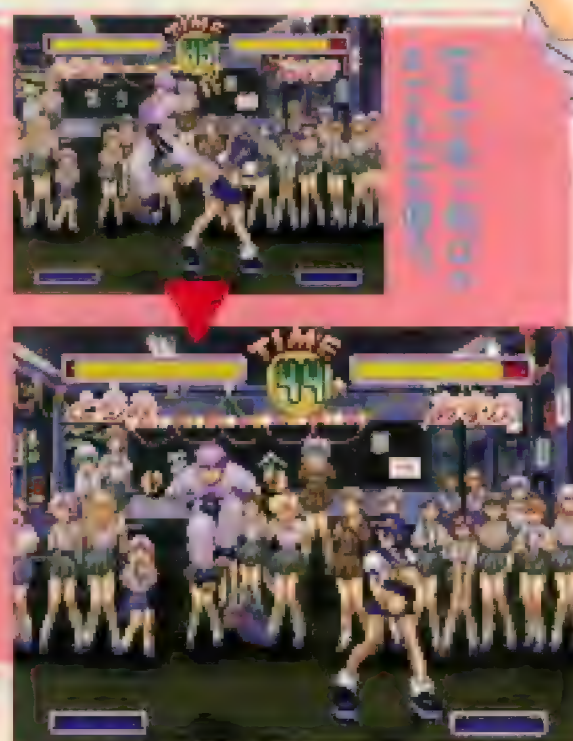
あすかの格闘システム

基本的な攻撃はAボタンの小攻撃とBボタンの大攻撃。ガードやダッシュは2D格闘の基本の方式だ。



POINT I 立て直し

一部の通常技や必殺技、空中投げは、相手を吹き飛ばす、あるいは突き飛ばしたり、地面に叩き付けるといった追加効果が狙える属性を持っている。追加効果があると、技のダメージ以外に壁や地面に衝突したときにもダメージを与えられるのだ。それをかわすための動作が「立て直し」で、飛ばされている方向とは逆に方向キーを2回入れるか、衝突する瞬間にタイミング良くボタンを押すことで実行される。



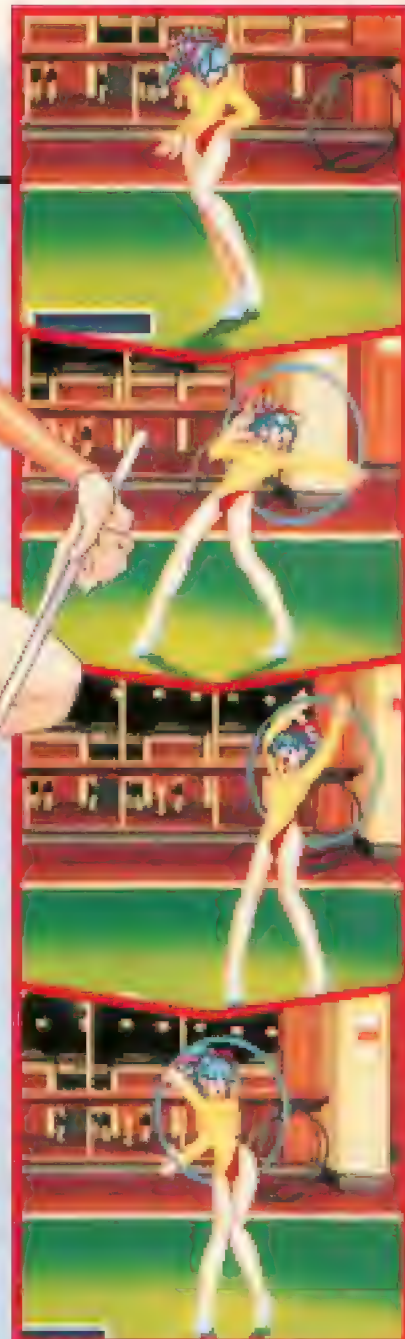
新体操の星

大久保久美

おおくほくみ

新体操部代表。1年生なので、メガファイトーナメントは初参加。今まではおとなしく内気な性格だった久美だが、新体操と巡り合って一気に才能が開花。初めて自己表現の場を得た。それ以来、一生懸命に新体操を続ける。新体操を想う心は誰にも負けない。

新体操で鍛えたリーチのあるしなやかな体と、フープやリボンなどの新体操の用具を武器に闘う



男子校のアイドル

鈴木めぐみ

すずきめぐみ



他のクラブの練習試合や大会で大活躍する応援部の代表。学院だけでなく、他の男子校からも応援を委託される人気者。童顔と対照的なナイスバディも人気のひとつらしい。

「ななとめぐみ」って、あんなに可愛い組み合わせは、他にないんじゃないかな。あんなに可愛い組み合わせは、他にないんじゃないかな。



正式なクラブとは認められていない日舞研究会の代表。家は花柳界の名流である小和田宗家。その小和田家の長女として生まれた奈々は、厳格な祖母の元で小和田流の家元になるために大和撫子としての英才教育を受けてきた。そのため箱入り娘となる。

日本舞踊の流れるような動きで攻撃をする奈々。日本舞踊で使用する扇子や長刀なども使用する。



闘う大和撫子

小和田奈々

おわたなな

飛鳥を越えるか?

豊田可莉奈

とよたかりな

生物部代表。飛鳥の幼なじみでライバルでもある。幼い頃に飛鳥をライバル視するできごとがあったのかもしれないが、化学部=生物部のライバルと勝手に思っているという話も……。

「飛鳥はベットのトノサマカエルである。クロビくんにも負けてもらいう攻撃が多い。新しい技から繰り出される攻撃をどうにかする。」



POINT II 技の相殺

お互いのキャラクターの技がぶつかり合った場合、技の攻撃力が相殺されて両者ともダメージを受けない。それが「技の相殺」である。お互いが空中で攻撃し合った場合でも可能。単発の技だけではなく、多段ヒットする技同士がぶつかった場合も同様で、連続で相殺を続ける。



POINT III カウンターアタック

攻撃ボタン同時押しで出せるカウンターアタックは、相手の攻撃を相殺しながら攻撃できるシステムだ。空中でも使用可能で、使ったときにバーニングゲージを消費する。キャラクターにより、相殺後の攻撃するまでの時間や、攻撃が単発だったり2段攻撃だったりという違いがある。





最後の挑戦に賭ける

北条虎美

空手部の代表選手で、前年度の大会準優勝者。決勝戦で新堂環に敗れたが公式戦無敗の記録を持ち、最後の大会になる今回のメガファイトでは打倒新堂環に燃えている。インターハイ優勝の実績を持つ実力者で、今大会では「対抗」と噂されている。

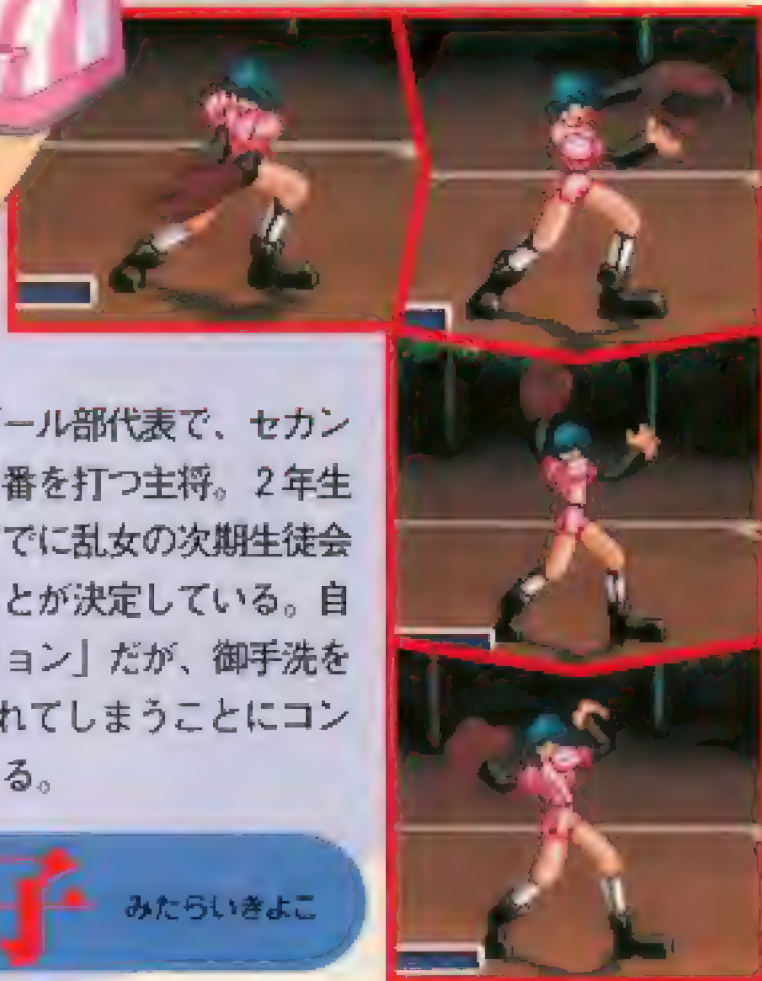


空手では鋭い足と拳を武器に全身が凶器。他にも空手の修行の成果なのか、拳から空気の固まりを撃ち出す技も使う。



バレーボール部代表。ひと目見ただけでわかるボーイッシュな魅力がポイントで、性格はいわゆる体育会系の元気で明るい女の子。バレーボール選手としては小柄ながらも、全身のバネを活かした強烈なサーブを武器にインターハイを勝ち進み、優勝の原動力として活躍した。

清子はグローブを付けた拳、スパイクを履いた足で基本的な攻撃をする。他にも部活で使うバットやボール、セカンドの守備を主とした攻撃が得意。



ソフトボール部代表で、セカンドを守り4番を打つ主将。2年生の清子はすでに乱女の次期生徒会長になることが決定している。自称は「乱女のキョンキョン」だが、御手洗を「おてあらい」と呼ばれてしまうことにコンプレックスを持っている。

御手洗清子

みたらいきよこ



サーブはメジャー品

山崎竜子

やまさきりゅうこ

箱根な全身のバネを使った攻撃をメインに、強烈なサーブや回転レシーブ、クイックなどのバレーボールの動きをうまく取り入れた技で闘う。



POINT IV ジャンプ 3種類のジャンプを使いこなせ!

ジャンプ中は、着地するまでの間に連続で技が出せる。ジャンプ中に何も技を出さないで、さらにキーを上方向に入れると2段ジャンプが可能。そしてキーを↑↑と入力するとノーマルジャンプの約2倍の高さまで飛べるハイジャンプができる。ジャンプ中は落下の軌道を調整できるので相手のガード方向を迷わせることもできるぞ。

ジャンプからの攻撃は2D格闘ゲームの基本ともいえる。



ハイジャンプは一気に最高点まで達し、滞空時間も長いのが特徴。



POINT V 掴み技(投げ技)・投げ抜け

相手キャラクターが投げの間合い(お互いが接近)にいる場合のみ、相手を掴むことができる。投げはお互いが空中で接近している場合でも可能。掴み(投げ)はキャラクターごとに性質が違い、空中に放り投げるものや地面に叩き付けるものがある。そして、投げられる瞬間に相手がとれる行動が「投げ抜け」。投げの瞬間を見切ってコマンド入力すれば掴みから脱出できる。

相手を後方に叩きつける忍の投げ。ボタンを押し、立て直しを狙おう。



タイミングはシビアだが、投げの投げが成功すればダメージは受けないぞ。





現生徒会長でテニス部代表。学院長の愛娘でもあり、才色兼備のお嬢様だ。メガファイトトーナメント前年度、前々年度の優勝者で3連覇に期待がかかる。今大会もで優勝候補の筆頭と予想されている。



テニスで養った軽やかな動きと愛用のテニスラケットが武器。テニスのサーブやロブといったテクニックで戦う。



超うは二番

キヤシィ・ワイルド

きやしいわこん



プロレス同好会代表。フロリダにある私立緑乱女学院の姉妹校から、交換留学生としてやってきた。交換留学の間だけのクラブ活動なので、今回のメガファイトトーナメントにはスペシャルゲストとして参加。陽気で明るい彼女はメガファイトで優勝という目的以外に、アメリカンスタイルのファイトを見せたいという目的もある。

プロレスで鍛えたのがキヤシィの武器。リアリティや技の威力は格別。動作より動きがかなり速くなっているのが特徴。



学院をまとめた年の現2年筆頭。1年前、百番勝負の99人目で新堂環に敗退。その雪辱を胸にメガファイト優勝者を倒すチャンスを狙っている。

偏差値が低いという噂の私立東洋播磨学院高等部商業科の生徒。入学以来、拳ひとつで学院をまとめている現2年筆頭。1年前、百番勝負の99人目で新堂環に敗退。その雪辱を胸にメガファイト優勝者を倒すチャンスを狙っている。

拳闘部長

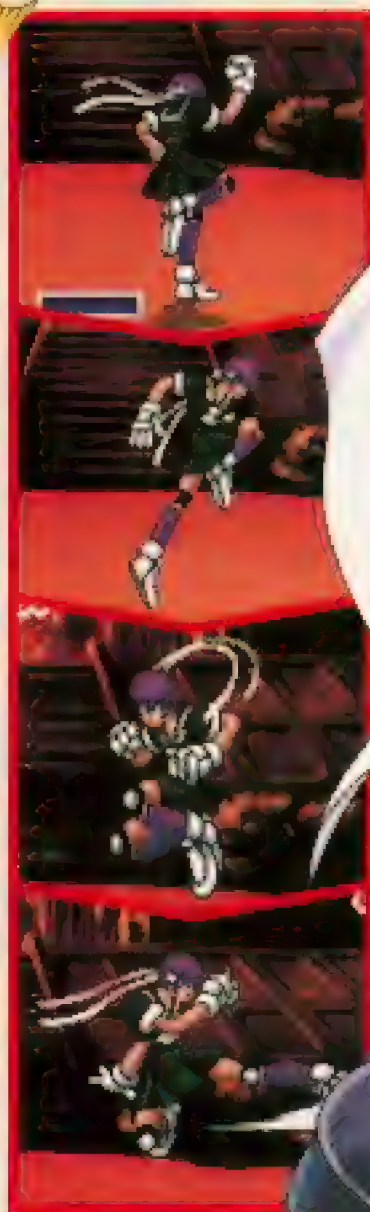
川崎 忍

かわさきしのぶ

成るか? 3連覇

新堂 環

しんどうたまき



POINT VI 必殺技

必殺技は各クラブの特徴を生かしたものがほとんど。必殺技を当てればバーニングゲージが大幅に増加する。コマンド入力は今までのあすかシリーズを継承して、↓↓+攻撃ボタンや↓+攻撃ボタン、↓+攻撃ボタンなどの簡単な操作なので、コマンド入力が苦手な人でも安心だ。



POINT VII 最終奥技

バーニングゲージが100%のときは1回、120%になった場合はゲージがなくなるまで、必殺技よりも強力な最終奥義を発動できる。最終奥義は必殺技をパワーアップさせたものと、まったく違う技があり、各キャラが1~2種類使用できる。コマンドは必殺技と同じように簡単だぞ。





芽美ちゃんの日常をシミュレートする 一風変わったアドベンチャーゲーム

元怪盗の母と手品師の父を持ち、悪人をこらしめるために活躍する怪盗セイント・テール。巷を騒がす彼女の正体は、聖ポーリア学院に通う羽丘芽美というごく普通の女の子。本作はそんな芽美の生活を彼女の視点で体験できるアドベンチャーだ。学校に行ったり、帰りにちょっと買い物をしてみたりといった普段の生活を楽しむもよし、悩みを抱えるみんなのためにセイント・テールとしての「お仕事」をするもよし。今回は発売を記念して、本作の見どころを紹介していこう。



芽美の1日は朝、ふとんの中で目覚めるところから始まる。まずは遅刻しないように学校へ向かうとしよう。



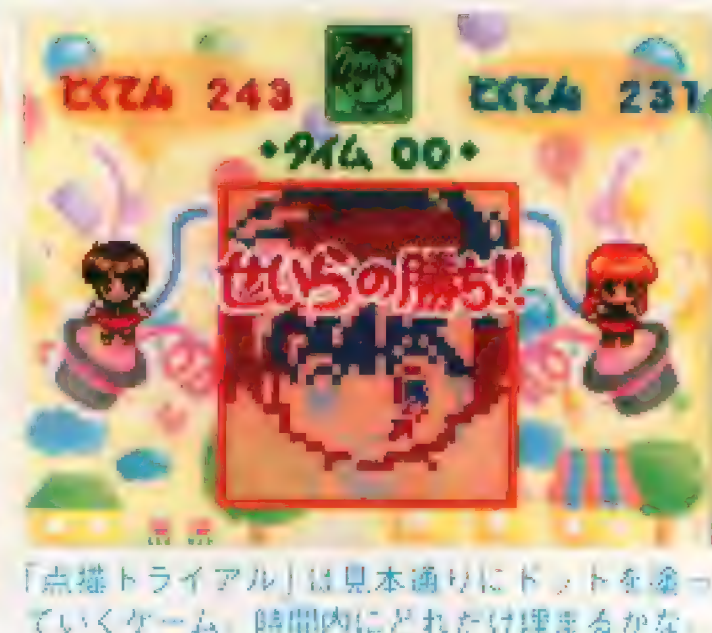
「マントには「とほげる」「ほほえる」など、フワフワなものも。そこは「お宝」といって……

ミニゲーム形式の楽しい授業風景

授業ではルーレットが止まった教科に対応したミニゲームが楽しめる。バラエティ豊かに用意されたゲームはアクションからパズルまで全8種類。2人で対戦プレイできるものもあるぞ。



シーソーを動かして、敵陣にボールを3つ送れば勝ちの「物理」



「点猫トライアル」は見本通りにドットを塗っていくゲーム。時間内にどれだけ埋まるかな。

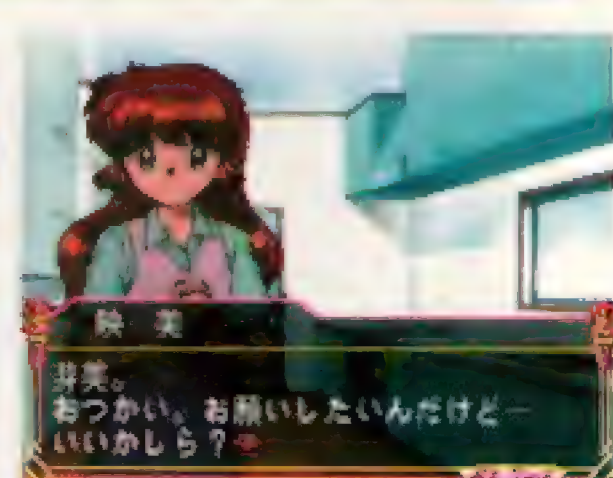
放課後になったらできること

舞台となる聖華市には、いろんなお店がいっぱい。そこではお買い物ができたり、ミニゲームを遊ぶことができる。また、住人のみんなには「ご機嫌度」と呼ばれる数値があり、何度も会話したりお願いを聞くことでアップ

する。ご機嫌な人からはプレゼントをもらえることもあるよ。



ブティックで買った服は「きせかえモード」で着られる。ちよつと高いけどね。



おこづかいは、ママのおつかいをこなすことで地道に稼げる。目的の品がどこで売っているかおぼえておくと楽だよ。

完成度
100%

●トミー ●7月25日発売 ●6,800円
●アドベンチャー ●全年齢推奨

メーカー
から一言

お待たせしました！（……なんかこればかり（汗））とうとう出ます美少女怪盗が!! このゲームって……ギャルゲー？ ミニゲーム集？……。いえいえ、これはれっきとしたアドベンチャーです。本編イベントに入るためのヒントはパパのお話にあり！（P馬先）

悩める子羊のために……芽美は今日もがんばります!

放課後、校内の礼拝堂にいる親友の聖良と話すと「セイント・テール」としての仕事の依頼を受けることができる。また、それとは別に登校中、何らかのイベントを目撃することで始まるオリジナルストーリーもいくつか用意されている。物語のカギは町の中にいるキャラクターとくまなく話せば、たいていはすぐ見つかるはず。依頼を受けると目的の品をめぐるアスカJr.や警官隊との追いかっけが始まる。得意のマジックを駆使して逮捕されぬよう、上手に立ち回ろう。



悩みを打ち明けにくる人の理由はさまざま。聖良はそれを受けて芽美にお仕事を依頼する。報酬は困っている人の喜ぶ顔。ただそれだけである。

怪盗フェイス

芽美が1歩動けば警官達も1歩動くターン制で、横や背後につかれたら逮捕される。壁際へ追い込まれないように。



おなじみ「風船」のマジック!

「風船」は床のワナを無効化する。回数に制限があるので考えて使おう。

1 「思い出のひとかけら」

エピソード
Episode

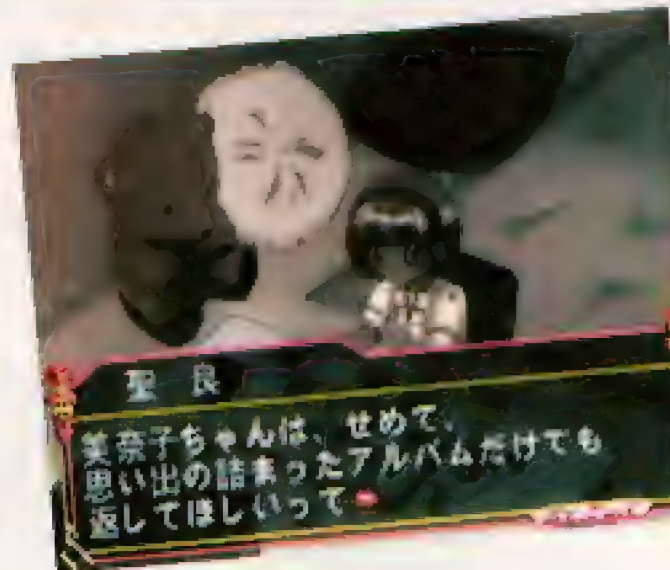


現持ち主にかけあつてみたものの、断わられたと泣きじゃくる美奈子。

聖良のところにやってきた、小さな訪問者の悩み。それは両親の事業の失敗で、屋敷を含む家財一式をすべて差し押さえられてしまったこと。せめて思い出の詰まったアルバムだけは返してほしいと願うが……。



屋敷が爆破されるのは今日の夜。アルバムは2階の彼女の部屋だという。「きっと神様がなんとかしてくれる」と約束する芽美だが、間に合うか?



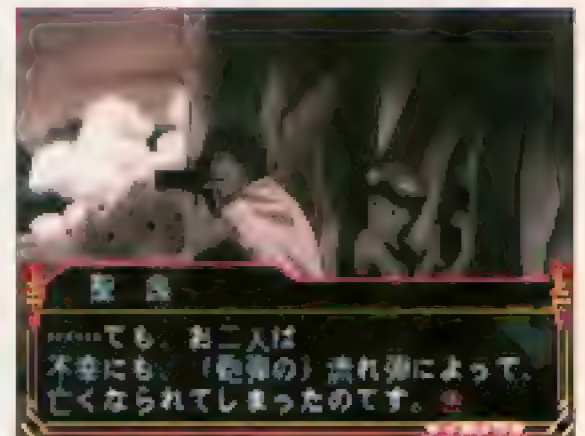
2 「ホラーハウス」

エピソード
Episode

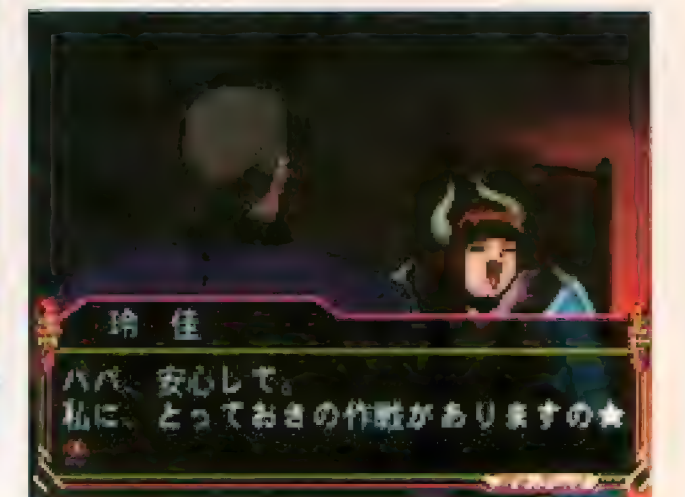
戦場カメラマンだった亡き両親のカメラで、兄の結婚式を撮ってやりたいと望む卓人。現在、そのカメラは個人所有の博物館に展示されていた。だが、手続きが面倒だと返却を渋られる。そういうことならおまかせ、と軽く仕事を引き受けた芽美を待つ運命やいかに?



宇崎コンツェルン所有の博物館は、薄暗い旧校舎を改築して作られていた。それを利用し、玲佳が一計を案ずる。猛反対するアスカJr.だが……。



勇敢だった両親の死後、写真館を守りぬいた偉大な兄。晴れ舞台は明日に迫っていた。



サターン版オリジナルキャラクター

宇崎玲佳ってどんな子?

転校生の玲佳は最近急成長してきた宇崎コンツェルンのご令嬢。勝気そうな外見通り見事な高飛車っぷりだが、エピソードによっては違う側面も見えるかも。クセのあるのは確かだけど。



彼女の父親は強引なことで知られる人物。問題も多く、実はすべてのエピソードに一枚かんでいる

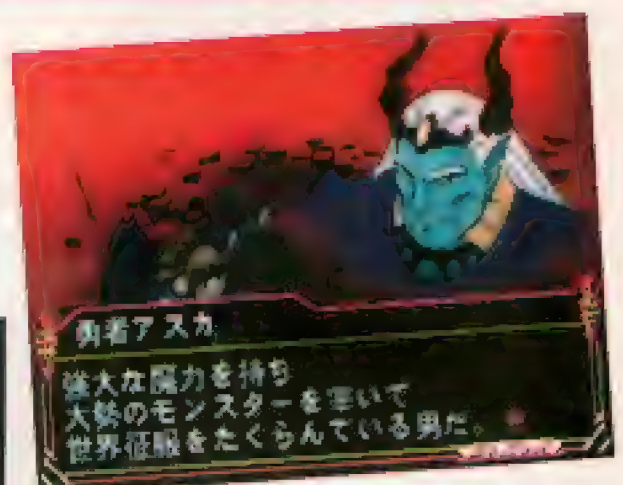


特別編

3 「マジック&マジック」

エピソード
Episode

このストーリーは、ある特別な条件で始まるエピソード。ヒントはゲームを始める時間帯だ。奇妙な衣装のアスカJr.達に戸惑う芽美だが、彼らはいたって大真面目。これ、どうなっているの?



答えは木曜の19:30~20:00。これが何を意味する時間かは、ファンならわかるよね。



彼女の運命はタロットに 弄ばれるのか……?

ファンタズム PHANTASM™

セガサターン初の8枚組CD-ROMホラーアドベンチャーとして話題騒然の「ファンタズム」が、いよいよ8月8日に発売される。ムービーを多用したゲーム内容と、大人をターゲットにして練られたストーリーはハマること間違いなし!

完成度
100
%

●アウトリガー工房
●8月8日発売●9,800円
●ホラーアドベンチャー●18歳以上推奨●1人プレイのみ

メーカー
から一言

セガサターン初、CD-ROM8枚組の超大作。豪華声優陣による完全日本語吹き替え、シナリオ重視でまるでホラー映画を見ているような感覚で恐怖を味わえます。全米での大ヒット作を日本向けにアレンジしたこの夏最大のホラーアドベンチャーです。(広報Y)

惨劇の館に訪れたエイドリアンたち

小説家のエイドリアンとカメラマンのダンの夫婦は、ある古い館に引っ越してきた。その豪華な館はかつて“カルノ”と呼ばれる男のものだったが、館の中は不思議な出来事でいっぱい。いろいろな部屋を見て回るうちにエイドリアンが見つ

たのは不思議な聖堂だった。彼女が祭壇の上の本を取り上げて調べているうちに、本の下にあった箱が突然開き、不可思議な光が飛び出した! そのうえ、その光にあたったダンの様子がその日を境におかしくなり始める。そして惨劇が始まった……。

主な登場人物紹介

では、はじめに登場人物の紹介をしよう。登場人物は館で会える人間と街で会える人間とに分けることができる。

カルロ

やさしい笑顔のあなたに、
イライラと不安が
てしまった後、だんだんお
かしくなってきた……。

ダン

エイドリアン

主人公のエイドリアン。小説家
という職業柄が好奇心旺盛だ。
しかし、その好奇心があなたにな
ることも……。

館のものと、奇妙な光だったのだ
がある事故の犠牲者だった。何度
も結核を繰り返しており、また
ちのほどとは死んでいる



納屋の穴にはまったハリエツト(右)とその息子サイラス。助けたのが縁で家事を手伝ってもらうことに。

ハリエツト サイラス



街には雑貨屋やアクセサリー店などが並ぶ。また、生
きていた頃のカルノを知る住人も。話を聞こう。

街の住人たち

HARD or EASY? キミの運命もタロットに左右される!?

普通、ゲームのセーブスロットというのは味気ないものが多いが、ファンタズムでは星座別のカードにセーブできる(セーブ数はメモリー残量による)。また、「NEW GAME」選択時に、ゲームの難易度が選べるのが特徴だ。



自分の星座を選んでもいいだろう。これはパソコン版にはなかったサターンだけのオリジナルだ。



アドベンチャーの初心者なら、もちろんEASYを選んだほうがいだろう。



頼りになるヤツ

わからないアイテムがあったらガイコツ館の上にアイテムカーソルを重ねよう。親切に教えてくれるぞ。

ガイコツ高笑い

しかしHARDモードではガイコツは何も教えてくれず高笑いするだけ。頼れるのは自分だけなのだ!

序盤のポイントはココだ!!

ここでは、第1章の攻略ポイントについて紹介していこう。ゲームに行き詰まった時には参考になるはず。

POINT 1 急がば回れ! ~鍵を手に入れよう~

扉が開かない!

ホールに面した赤い扉が開かない。鍵さえあればきっと……。



館の中をくまなく探すのもいいが、ちょっと気分転換に街へ繰り出してみよう。街の不動産屋に入って館のことを尋ねてみると、これからのヒントが手に入れられるかも。

何度か話を聞いていると、そばの引き出しが調べられるようになった。覗いてみると鍵を発見! これで、開かなかった赤い扉を開けることができるぞ。



POINT 2 モノと頭は使いよう ~アイテム活用法~

やっと開いた扉の奥は書斎になっていた。あちこち見回していると大きな暖炉がある。中に入って覗いていると、ふとしたはずみで煉瓦が1つ抜け、正面に穴が開いてしまった。壁の向こう側には、どうやらもう1つ部屋が隠されているようだ。何か道具があれば煉瓦と煉瓦の隙間を削って、人が通れるくらいの穴を開けることができるのだが……。まわりを見回してみよう!



暖炉の左手の机で、犬の置物発見! アイテム画面に切り替えて、いろいろいじっているとナイフに変身した。煉瓦をはずしてようやく暖炉の奥に。そこは不思議な雰囲気教会だった。祭壇の上には分厚い本と箱が置かれていた……。



暖炉の奥に何かある?

犬の置物発見!!



アイテムはそのまま使うことも多いのだが、このナイフのように、アイテム自体が変化することもある。手に入れたアイテムはアイテム画面(スタートボタンで切り替え)で確認しよう。



そしてここから始まった……

分厚い本にはカルノ家系図が記されていた。エイドリアンは夢中になって本を調べる。しかし、本の下にあった箱の鍵はひとりでにカタカタとはずれてしまった! 不審に思って箱を調べると、中から突然緑色の光が飛び出してきた。驚くエイドリアン。と同時に2階にいたダンが倒れ……。



倒れてしまったダン。箱から飛び出た光は彼に何をしたのだろうか?

緑色の物体は?

どうやら分厚い本は魔道書らしい。ということは箱は本で封印されていたのだろうか? 中から飛び出してきた物が何なのかは、まだあなたには知るよしもない……。

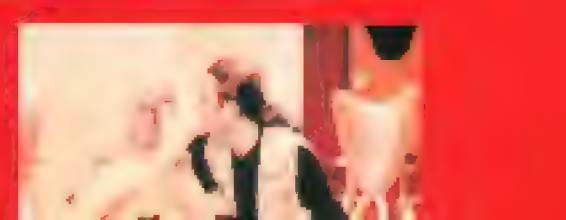
~恐怖の序章~

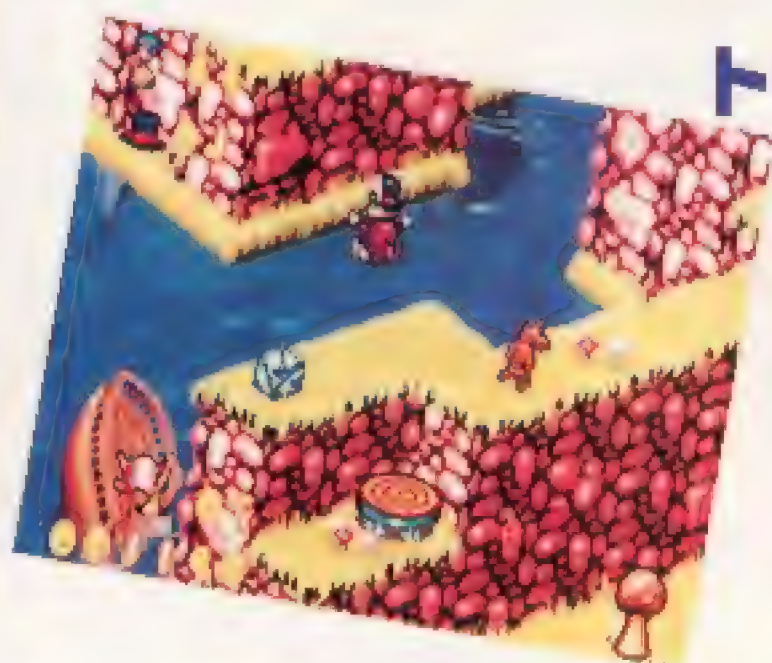
教会で不思議な箱を開けた後、エイドリアンはさまざまな恐怖を味わうことになる。そう、あの箱は恐怖への序章だったのだ!



人妻ライター
ファンタズムを斬る

ファンタズムの見所としては、数々の恐怖シーンが上げられるだろう。しかし、もっとも注目してほしいのはダンとエイドリアンの関係。最初は熱々カップルの2人だったのだが、事件をきっかけに恐怖を与える側・受ける側へと変身してしまうのだ。エイドリアンを追いつめていくダン。しかし、2人の思い出の人形を見せられてひるんだりして、エイドリアンと同一化したプレイヤーの胸をせつなくしてくれるのだ。ゲームを進めるのも大事だけど、優良アドベンチャーならば、ストーリーにどっぷり浸かってプレイしてみよう。





ファンタジックな世界を舞台にした
トラップ盛り沢山のアクションゲームが登場!

ウイズ

W H I Z Z

プレイヤーは主人公
「ウイズ」を操り、
数々のトラップを突
破しながらゴールを
目指すのだ。

完成度
95
%

●バンダイビジュアル/ビーファクトリー ●8月29日発売
●5,800円
●アクション●全年齢推奨

メーカー
から一言

見かけはかわいい「ウイズ」ですが、
なかなかどうして奥が深いんですよ。た
とえば、マップ各所に設置されたロケッ
トの発射ボタン。すみすみまで歩き回って、たくさんのロケットを飛ばし
ましょう。ある条件を満たすと、クリア後にちょっとしたごほうびが……。

ウサギのマジシャン「ウイズ」が 繰り広げる驚きのアクションゲーム

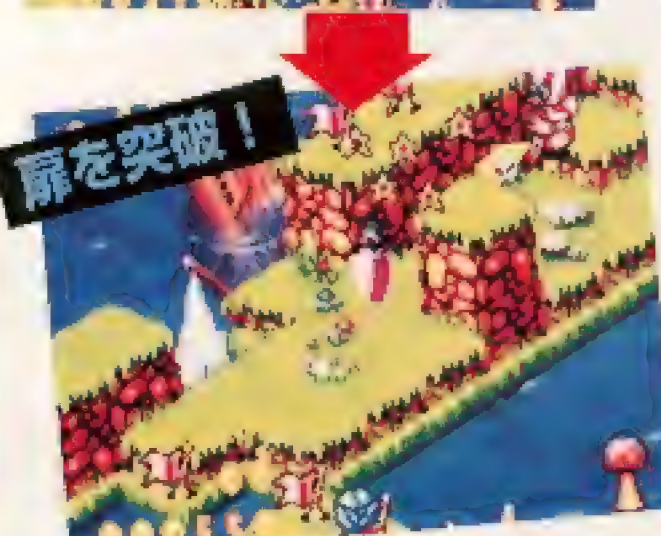
パソコンで話題のソフトをリリ
ースしてきたビー・ファクトリー
から、クォータービュー方式の3
Dアクションゲーム「ウイズ」が
登場だ。プレイヤーは主人公のウ
イズを操り、各ステージの敵やト
ラップをクリアしながらゴールを
目指す。シンプルだが子供から大
人まで楽しめる、深みのあるア
クションゲームだぞ。



ファンタジックな世界観とシンプルな操作方法が
見事にマッチ。子供から大人まで楽しめる関口の
広い作品に仕上がっている

様々なしなかけを突破しながらゴールを目指そう

基本的なゲームの流れとして
は、敵を攻撃する「スピン」や「ジ
ャンプ」などのアクションを駆使
し、制限時間内にコースを進んで
いく。途中には行く手をふさぐ「カ
ベ」があり、そのカベの材質に合っ
たブロックを取ることでカベを破
壊して先を目指す。あらゆるトラ
ップを突破し、ゴールを目指せ!



「スピン」でカベを破壊! カベを壊さなけれ
ば、先に進むことができないのだ。

「ウイズ」の世界のアイテム・トラップ・敵キャラを紹介!

「ウイズ」の世界には、独創的な
世界観に基づいた、さまざまなア
イテムやしなかけが用意されてい

る。ここではほんの少しだが、ト
ラップやアイテム、敵キャラクタ
ーの一部を紹介していこう。

ロケット台



ボタンを踏むとロケットが発射される。ロケットを飛ばした
数だけ、クリア時にボーナス点として加算されるぞ

伸びる橋



このボタンを押すと……

体力回復キノコ&時間回復アイテム



左は体力回復キノコ、右が制限時間回復の砂時計だ。これらのア
イテムはマップ上に置かれていたり、敵を倒すことで出現するぞ



なんと地面から橋が! このよ
うな不思議なしなかけが、「ウイズ」
の世界の随所に設置されている

ペンギン



見た目はかわいいペンギン
だが、気を抜くと……

たまご(?)



たまごに手足が生えている
猫がった表情が特徴的

虫のような生き物



コロコロと左右に移動
しながら道を塞ぐぞ



プレイヤーはこの矢印を頼り
にコースを進んでいく

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE



**発売後のセガサターンソフトを
徹底ガイド!!**

発売後のソフトをじっくり楽しむためのこのコーナー。今回も読みごたえあり。

P174ウィリーウォンバット
P178真説サムライスピリッツ武士道烈伝
P180エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～



ウィリーウォンバット

●ハードソン●発売中●3Dアクションゲーム●全年齢推奨●1人プレイのみ

すぐにやられてしまう貴方へのアドバイス

1、セーブは毎ステージ行う

ウィリーが死ぬと、セーブした場所からやり直しになってしまうのだから、ステージクリアしたら即セーブが基本。トークンが足りないという人は、ちょっと面倒ではあるが、ジェム取得率パーフェクトを取りやすい序盤のステージを繰り返しプレイしよう。すぐにトークンがたまるぞ。



ステージが進むにつれてパーフェクトは達成しにくくなっていくが、エリア1などではラクに取れる。これでトークンをかせぐのだ。

2、急いで進もうと思わない

本作には制限時間が存在しないので、急いでもとくに良いことはない(タイムスイッチを押した時などは、急ぐ必要あり)。じっくりと進んでいけば、敵に不意を突かれる可能性が減るし、アイテムなどの見落としも少なくなるぞ。慣れないうちは、ダッシュも必要以上に多用しないほうが安全だ。



注意深くプレイしたほうが有利なゲームなのである。スピードが重視されるのは、特定のポイントのみ。アセる必要はまったくない。

3、攻撃、移動は正方向入力で行う

繰り返し説明していることだが、AQVシステムを活用できるかどうかは本作攻略の大きなポイントとなる。アイテム探しや視界の確保に使うのは当然として、忘れずに行いたいのが、移動・攻撃時の微調整。移動先や攻撃相手を、ウィリーに対して正方向(真横、真正面)に持ってくれば、斜め入力をしなくてすむのでミスが減る。

これはX



斜め入力は狙いが定めにくいし、入力ミスも多くなる。地形回転(AQV)が可能な本作では、正方向入力を多用しよう。



これならOK

OK

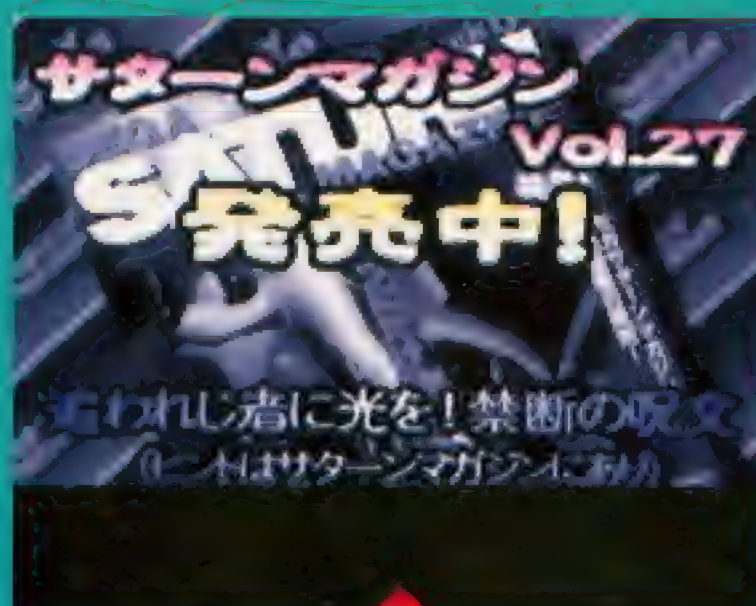
それでもダメなら

何をやってもクリアできないという人は、とりあえず、下で説明している禁断の呪文を使用しよう。これだけで、クリアまでの道のりはかなりラクになるはずだ。



しばらく何もなければ、スクリーンセーバーが出る

SCOOP! サタマガ読者だけに公開!!



この部分に、秘密の公式が!

サタマガのタイマー機能によって、スクリーンセーバーは変化する。数種類あるバリエーションのうち、禁断の呪文のヒントが表示される画面は2種類。上の黒く塗られている部分には秘密の公式が表示されており、右の表と組み合わせると、禁断の呪文の謎が解ける。

VOL.23とVOL.25でもお伝えした「禁断の呪文」。これは「ウィリー」のスクリーンセーバーに表示される秘密の公式と、右の表を組み合わせることにより入手できる「究極の奥義」だ。この禁断の呪文には機能の違う2種類が用意されている。エリアが進むほどに激しくなる敵の攻撃、複雑さを増すマップ……いくら強者のウィリーでも、絶対絶命のピンチは訪れるはず。そんな時、威力を発揮するのがこの呪文だ。さて、その入手方法だが、数種類あるスクリーンセーバーのうち、左のような画面(2パターンある)が現れたら、画面下の公式に表示された【ひらがな】と【数字】を、右の表を使ってあてはめればよい。なお、2種類ある公式のどちらも、右の表を使って読み解くことができるようになっている。また、スクリーンセーバーは日付によって変化するもので、いつも秘密の公式が表示されるとはかぎらない。注意しよう。

「禁断の呪文」

※表示される時の注意※表のアルファベットはそれぞれサタマガのコントローラーのボタンを示しています。■とあるのはボタンを何も押さないという意味です。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
あ	A	■	X	L	■	A	R	B	C
い	■	L	C	B	R	Y	Z	X	Z
う	■	A	L	R	A	■	Z	Y	■
え	X	Y	Z	■	Y	■	B	B	A
お	Z	B	B	■	A	Z	L	R	L
か	C	C	■	B	L	R	A	■	■
き	B	Z	Z	R	A	C	R	L	■
く	Z	A	L	Y	■	Y	C	A	Z
け	B	■	■	A	R	B	B	C	Z
こ	■	Y	Z	B	L	■	X	L	■

初のボスキャラが登場するエリア3を徹底攻略

ステージ2

隠し通路を見逃さないように!

ゴールへの道そのものは完全に1本で、途中にいくつかの小道がある。この小道を見逃さないようにすることがポイントなのだが、マップがあるのだから、その心配はないだろう。さらに、隠し通路も用意されているが、これについては下のカコミを参照してほしい。

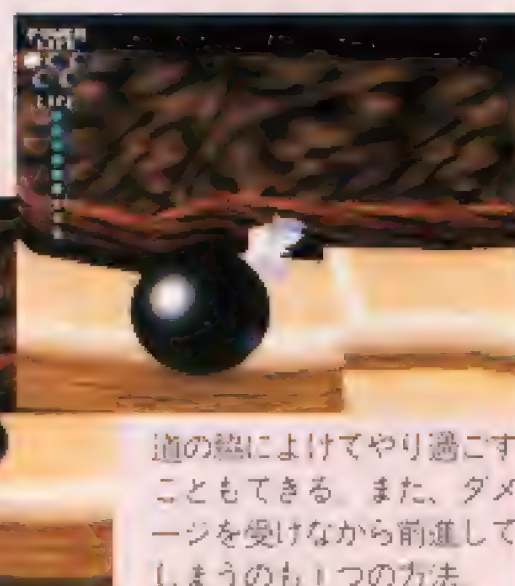
他に注意すべき箇所は、前半の鉄球地帯。特定のポイントを通ると、進行方向から鉄球が転がり落ちてくるのだ。これは、ウィリー

が少し先に進めば止まるようになっているので、多少強引にでも前進してしまうとよい。とくにタイムスイッチと鉄球が連動しているポイントでは、スピード勝負となる。多少のダメージは覚悟して、急いで先に進もう。もちろん、できるだけ道のはしを走り、体力の消費は最低限に抑えるようにすること。なお、敵の配置はさほどいやらしくないので、戦いはノーダメージですませられるはずだ。

鉄球地帯は強引に突破!!



小さい鉄球は、道のはしを歩いていればかわすことも可。問題は大きい球だ。



道の端によけてやり過ごすこともできる。また、ダメージを受けながら前進してしまうのも1つの方法。

やっかいなのが、スイッチと鉄球が連動している場所もたまたましていると、扉が開ってしまうのだ。

赤のフォースを入手!!

最強の必殺技である赤のフォースの入手法は、実はさほど難しい。カギを入手したら、ワープポイントのある小道を進んでいき、ワープポイントの奥に立てばOK。これで、フォースの置いてある部屋への道が開ける。入手したら、ジャバに読んでもらうのを忘れずに。



ワープポイントの奥に立てば、壁が下がって道が開ける。これですべてのフォースを入手した。

カギを見逃すな!



カギとカギスイッチは、全部で3つずつ存在する。細い道の奥に置いてあることが多いので、意外と見逃してしまうことも……。マップで位置を確認しておこう



ここの足場は、乗ると下がってしまう。だから、乗ったら……



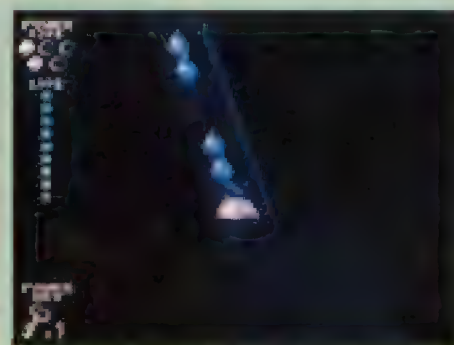
速攻でジャンプ。足場上にいる時間は、一瞬でなくてはダメ

ジェムを100%ゲットするために

aからワープした先の離れ小島に、他とグラフィックの異なる岩壁が存在している。実はこの先には隠し通路があり、ジェムがたくさん置かれているのだ。



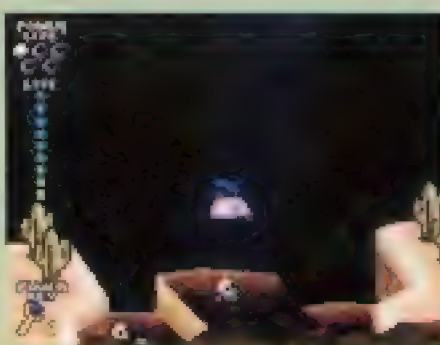
ここを飛び越えていく。真っ黒な空間を進んでいくことになる



この場所へ行かないと、ハーフェクトは取れないのだ

この場所はいったい……?

上下する足場から黒い空間のほうへジャンプすると、やはり隠し通路に出られる。その先には怪しげな台座があるのだが、これには何の意味があるのだろうか?



足場が上がっている状態でジャンプしなくてはいけない。



とくに何があるわけではないのだが、ちょっと気になる……

ジェム:74 パワーライフ:2

MAP 3-2



ステージ3

カギを使う順序がポイントだ!

このステージでジェム取得率を100%にするためには、ちょっとした注意が必要。これについては、下のカコミを見てもらいたい。

ポイントとなるのは、b、cのワープ。ワープした先でスイッチ(六角形の石)を踏み、さらに戻ってきてワープポイント横にある同じ

スイッチも踏むと、ゴールへの道が開けるといふしになっている。b側のワープ先は、たくさんスイッチがあって複雑に見えるが、面積が狭いので、すべてのスイッチをしらみつぶしに押せば問題なく解ける。c側ではひたすら戦闘。フォースがあればラク。

左右のワープ先でスイッチを入れる!



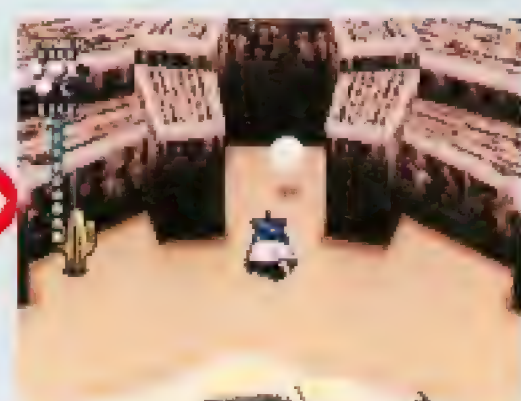
b側のワープ先にはスイッチがいくつかある。片っ端から踏んでいけばOKなのだ。



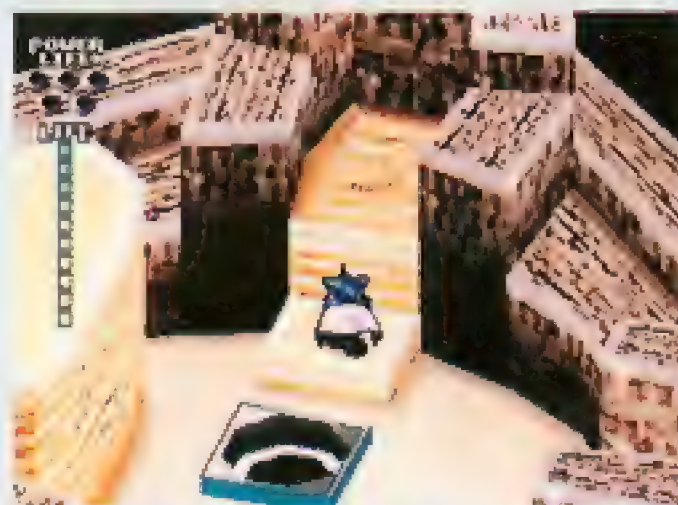
これを踏めば、道が開ける。複雑そうだが、実は単純なマップ構成になっている。



c側はモンスターの嵐。ダメージで逃げ回りつつ、ブーメランを連射していこう。



周囲には、パワーライフや回復薬がある。マップを回せばすぐに見つけられるはずだ。

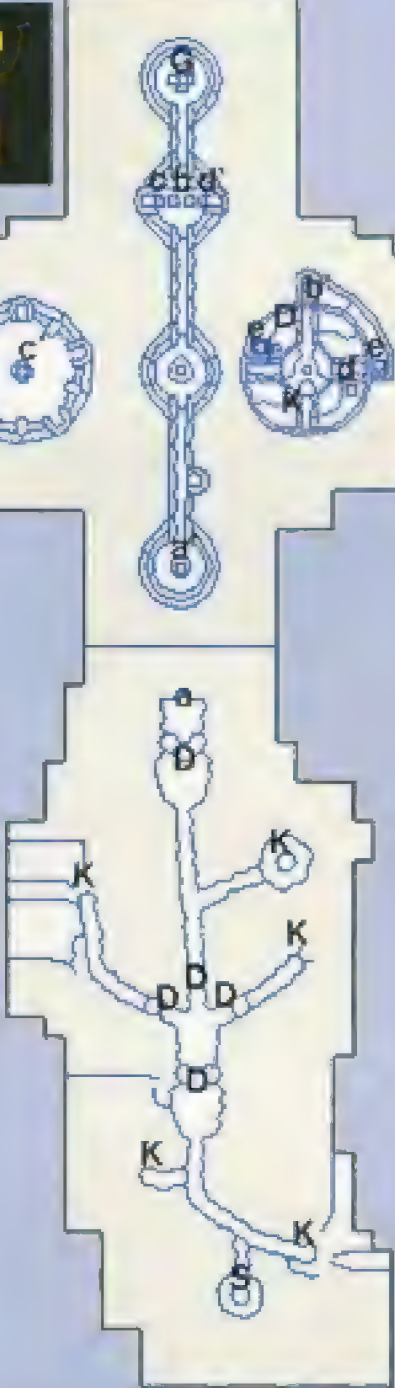


このスイッチを押せば道が開ける。しかしそのためには、ワープした先で同じ形のスイッチを押しておかなければならない。



新たなタイプのザコ敵も登場。耐久力は非常に高いが、動きは遅く特殊能力も持たない。

MAP 3-3



三叉路は真ん中をラストに

前半で出くわす三叉路。ここでいきなり真ん中のスイッチを押したとしても、先に進めるレクリアも可能。しかし、それではすべてのジェムを取ることはできない。先に左右の扉を開け、真ん中は最後にするように。



右と左、どちらが先でもOK。とにかく、真ん中は最後にする。



左右の小道の奥にはカギが。これを使えば、すべての扉が開く。

ジェム:47 パワーライフ:2

ステージ5

ボスキャラ、タグダーと一騎打ち

このステージ3-5には、最初のボスキャラであるタグダーが登場。ボス戦といっても、操作方法などが変わるわけではないが、他のステージとは多少異なる戦法が要求されるので、気を引きしめて挑もう。なお、このステージでやることは、円形の闘技場でタグダーと戦うことだけなので、マップは掲載していない。

タグダーの行動パターンは、コロシム外周を高速で移動→ウィリーに向かって鉄球で攻撃、の繰

り返し。止まってから鉄球を投げる前に若干のタイムラグがあるので、ここを狙っていこう。こちらの攻撃が当たれば、タグダーは鉄球を投げずに再び移動を開始するので、逃げ回るよりは積極的に攻撃を当てにいったほうがベター。ただし、タグダーの停止位置と自分の現在位置が極端に離れていた場合は、無理して接近せず、鉄球をよけることに専念したほうが無難だ。ちなみに移動中は無敵なので、攻撃しても無駄である。

タグダー登場!!



上官であるノーツの指示を無視し、ウィリーに襲いかかるタグダー。追跡者側のチームワークがよろしくないことを再認識させられるイベントだ。いずれにせよ、ウィリーは戦わなければならないのだが。

鉄球は意外と射程が長いうえ、正確にウィリーを狙ってくる。逃げる場合は、タグダーから最も離れるような位置(円の対極側)に移動したほうが良いようだ。半端に逃げても当てられる。



ステージ 4

行動範囲が広いぶん、見落としも起こりやすい！

前2ステージとは異なり、移動範囲がかなり広い。くまなく歩き回って、ジェムやパワーライフは残さず取るようにしたい。

スタート直後は、aを通過してマップ最下部へ。ここから、上へ上へと移動していくことになる。基本的には矢印に沿って進んでいけばOKなのだが、中央の道をはさんで両側に移動可能エリアがあるので、左右ともにしっかり探索すること。とくに、入り組んだ地形の

影には注意するように。

さて、ゴールへの到達方法だが、カギを取りこぼさず進んでいけば、ワープポイントhに着けるはず。ここに入ると、スタート地点近くの高台に出られる。次に、目の前にあるカギスイッチを押せば、スタート地点の上側に足場ができるので、これを利用して上へ進めば、ゴール地点に出られるという寸法だ。マップを見ながらプレイすれば、迷うことはないだろう。

左右の丘を制覇！



丘の上をくまなく歩こう。ワープを通ることでは行けない場所もあるが……。カギやパワーライフなどの貴重なアイテムは、わかりにくい場所にある。

コイツに注意！！



段差や溝を跳び越えてくるモンスタースタイルもいる。どんな場所でも敵を全滅させてから、ゆっくりと探索を行うようにしたほうが安全といえるだろう。

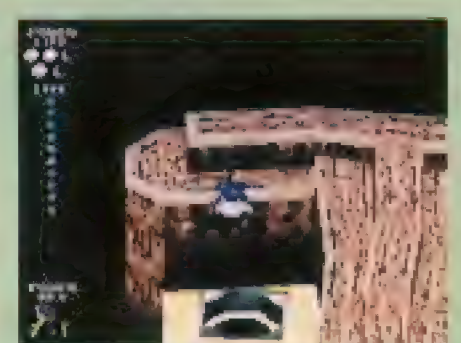
ジェム:65 パワーライフ:3

ワープを使いこなせ

このステージのアイテム類を取り尽くすためには、すべてのワープを使いきる必要がある。マップをよく見て、行き残した場所がないかどうか、しっかり確認してから先に進もう。



高台の多くには、ワープを使わないと行けない。貴重なアイテムが置いてあることも多い。



とりあえず、ワープポイントを見かけたら入ってみるというスタンスでも良いかもしれない。

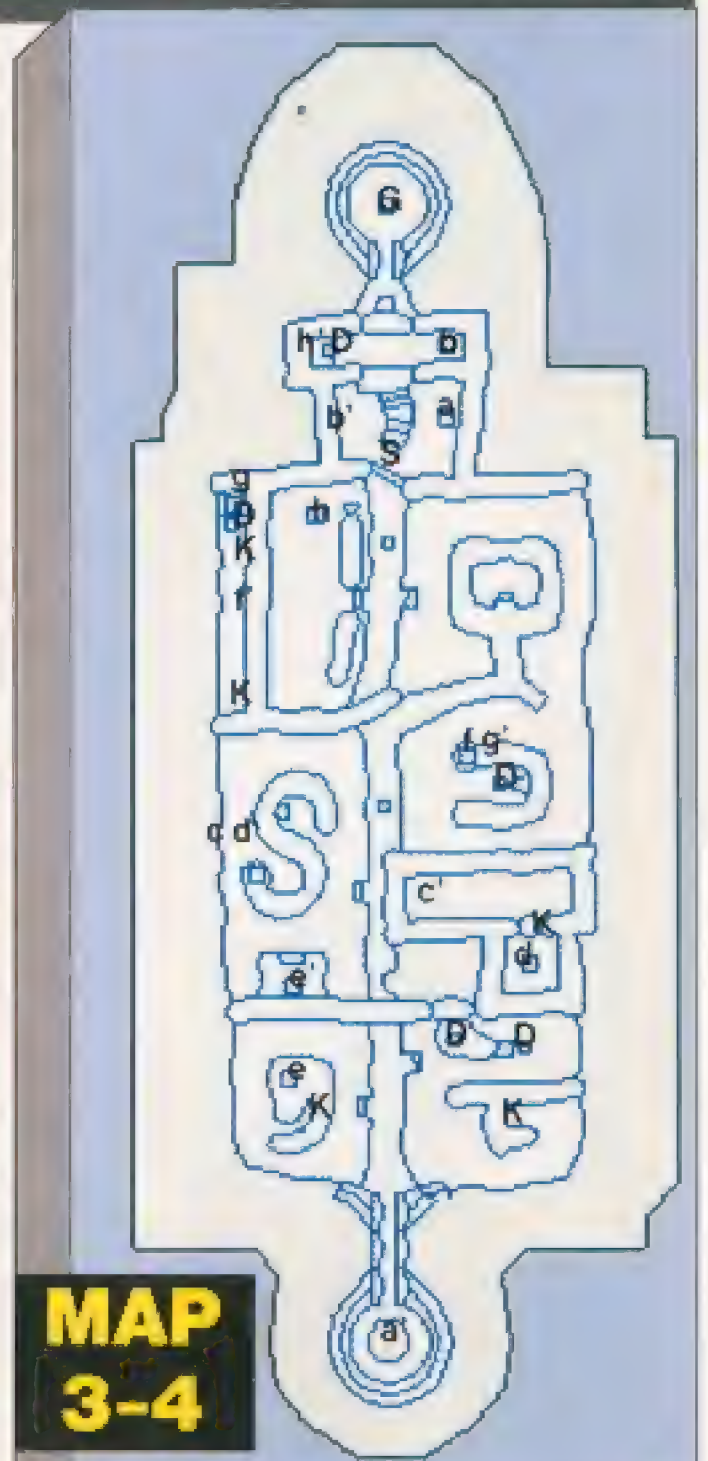
次は、初のボス戦！



hからワープしてくると、ここに出る。カギスイッチを踏んでから……。



上方向へ行けるようになる。あとは、ゴールに向かって進むだけだ。



MAP
3-4

落ち着いて戦え！！



止まってから鉄球を投げるまでには、けっこう時間がある。この間に狙いを定めて、ブーメランを当てるのだ。こちらの攻撃が当たりさえすれば、敵の攻撃は封じられるのだから、当てた者勝ち、ということになる。



LRボタンを併用すれば、よりタグダーをとらえやすくなるが、十字ボタンだけでも十分に対処可能。AQVシステムを自由自在に使いこなせるという人以外は、あえて地形回転(AQV)を利用する必要はないかもしれない。ちなみに鉄球攻撃をくらっても、減るライフは1だけ。それほど怖い敵ではないのである。積極的に攻めていこう。

そして次のエリアへ……

タグダーに勝利すると、ストーリーは新たな局面をむかえる。任務から外されたタグダーが密かに離反、ウィリー、追跡者に次ぐ第三勢力として、行動を開始するのである。今後の彼のアクションは、ウィリーの冒険にどのような影響をもたらすのか？ そしてノーツの次の一手は……？ 波乱の予感を感じさせながら、物語の舞台は雪原へと移っていく……。



命令違反を理由に、任務から外されるタグダー。そして彼は、ノーツを裏切る。



エリア4は雪原が舞台。滑る足場がそこかしこにあるため、移動するのも大変なのだ。



真説サムライスピリッツ武士道烈伝

●SNK●発売中●6,800円●RPG

いよいよ大詰め!! 天草のいる天空城へ向かえ!

安生村

阿蘇火口

礼拝堂

阿蘇火口

天空城

邪天降臨之章の険しい旅もいよいよ大詰め。切支丹である天草と時姫が豹変した理由が今明らかとなる。ここでは天草のいる天空城までの攻略をお届けする。物語の結末は自分の目で確かめてほしい。

阿蘇山火口

フィールド中央にある大きな山が阿蘇山。山を登って火口へ入ると長い通路がある。敵も多く出現するが、通路の最後には赤黒子がいるので、気力を気にせず戦っていこう。

太宰府の修業場

ここの修業場に現れる敵はヘルナイトが2体。こいつらが使うシャイニングという全体に麻痺効果を与える奥義が強烈。打撃技も強いのでレベルを上げてから挑もう。



シャイニングを使われるまえに、混乱、麻痺、呪いの効果のある奥義で、敵の奥義を封じよう。

別府

久留須島の村長から船を用意してもらい海を渡った一行は、無残な光景を目の当たりにする。そこは七界道士によって地獄と化した村であった。宿屋でセーブしてから七界道士に挑んでみよう。

VS

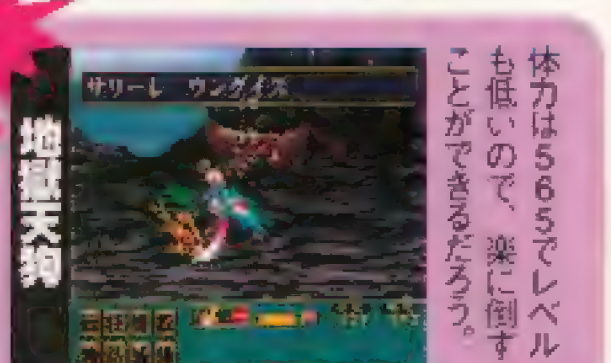


七界道士
体力1000。雷属性。打撃技の破壊力が凄じいので体力に注意しよう。

チャムチャムが主人公だと

主人公がチャムチャムだと、七界道士を倒したあとにイベントが始まる。猿をいじめている地獄天狗を倒すというのがその内容だ。

VS



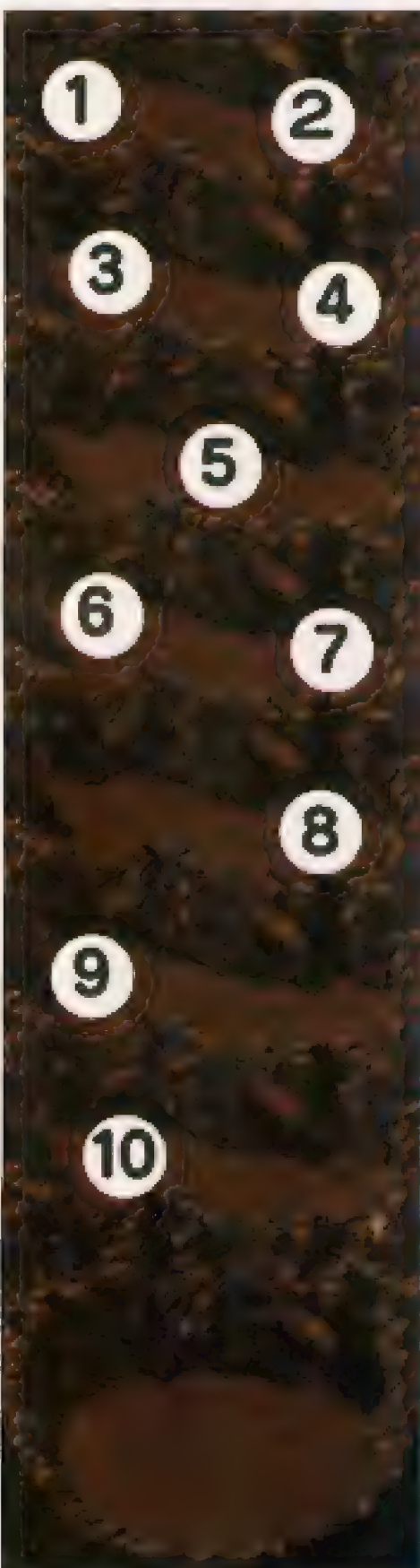
地獄天狗
体力は565でレベルも低いので、楽に倒すことができるだろう。

礼拝堂

阿蘇山の火口を下っていくと、その先には礼拝堂があり、久留須島で入手した礼拝堂の合い鍵でこの中へ入ることができる。中には時姫がいるが、かつて彼女の結界を破ったマリアの像が、失われていた時姫の過去を呼び戻す。天草狂乱の謎が説き明かされるときだ。

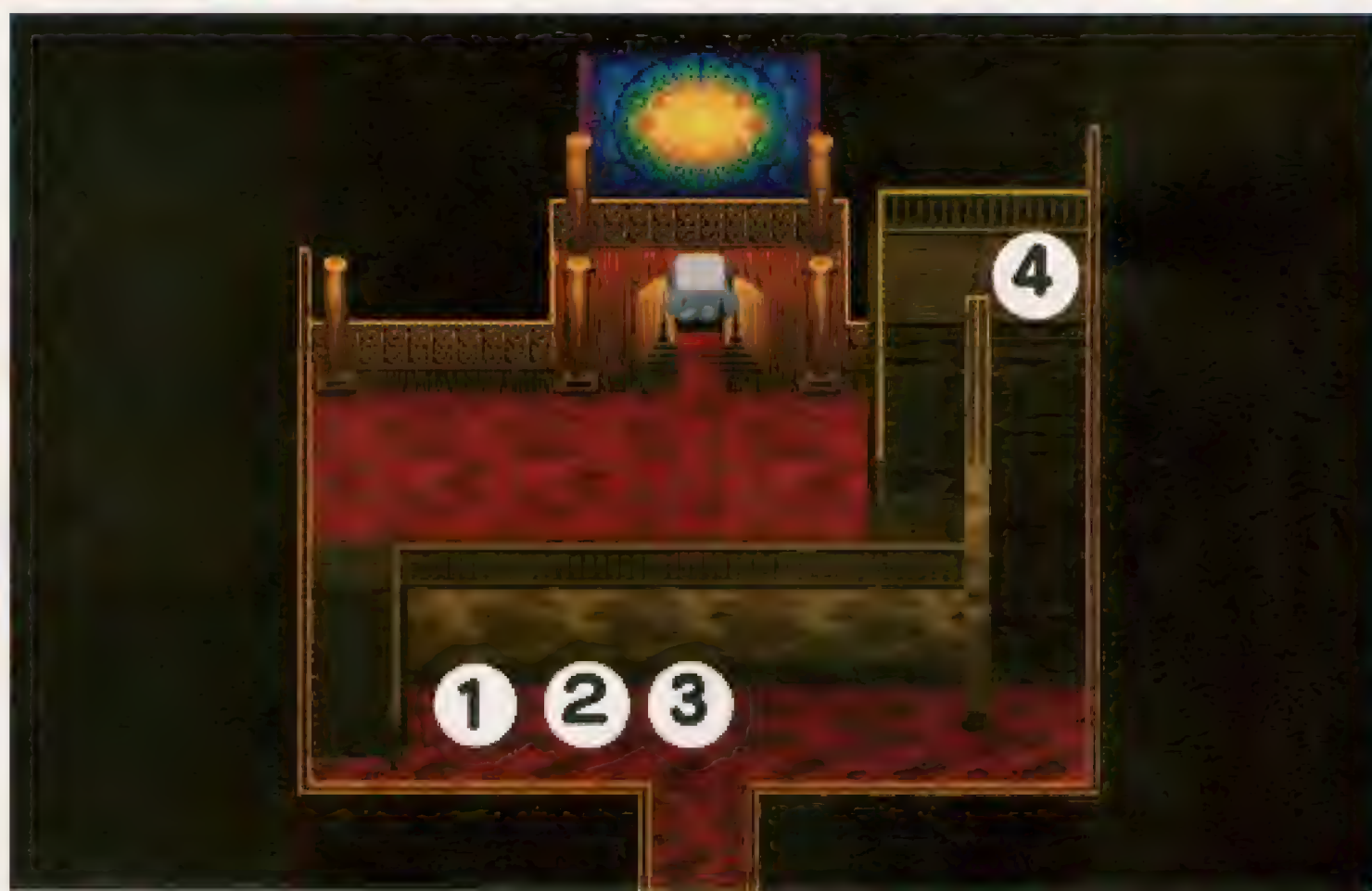


廟に染まっている精神と過去の清い記憶の狭間に立たされ、苦しむ時姫



天空城へ来れるものなら来るがよい!!
さて、どうやって上がってくるのやら……

体力の元々弱く邪の草履はいやしの水。天聖酒も気力の薬。体力の素。修業の腕輪。天機脚絆。万能薬。仙薬秘薬。



1: ずばやさの素? 天聖酒。いやしの水。4: 聖母の腕輪

天空城現る!

マリアによって記憶を取り戻した時姫は、暗黒神に操られている天草を救って欲しいと主人公たちに哀願する。そんな時姫の想いとは裏腹に、天草は天空城を完成させ、世の破壊を始めた。上空を舞う天空城へ向かう術を持たない主人公たちは、ただそれを見ているしかないのか!?





エンジェルグラフィティS

～あなたへのプロフィール～

●ココナッツジャパンエンターテインメント●発売中(7月25日発売) ●6,800円●恋愛シミュレーション●全年齢推奨

効率よくデートを重ねて、ハッピーを目指そう!

「エンジェルグラフィティS」には、たくさんのデートスポットが用意されている。個性豊かな5人の女の子とのデートを楽しんでほしい。最初に、アルバイト&クラブ活動を決定したら、あとは目当

ての女の子とのデートに専念しよう。女の子の電話番号は、最初は夏実しかわからないが、7月上旬には5人全員に連絡できるようになる。デートに役立つ情報を中心に紹介していこう。

ベストチョイスで愛情度をUPしよう!



選択を失敗した場合、愛情度は5で、ストーリー回分がムダになってしまいます。

女の子とのデート時には、3択の選択肢が発生する。この選び方によって、女の子の持つ好感度(プレイヤーからは見えない)は、最大+5上昇～変化なし～5下降と変化する。成功したのかどうかは女の子の返答か、選択後のプレイヤーの好感度(5人の女の子の好感度の平均値)によってのみ確かめることができる。ベストの答えをメモしながらプレイしよう。

時は金なり、決定ボタンは慎重に

スケジュールにおいて「フリー」時間が設定されている場合のみ、コマンド入力ができるようになる。この時にキャンセルボタンを押してしまったり、不用意にメニューを決定してしまうと、貴重な1日をフイにしてしまう。まずセーブしてから、いろいろ試してみよう。



無駄にメニューを進行しないようによく考えて選択したい



ステータス 主人公のデータやパラメータなど、現在の状態が見られる。



スケジュール 現在の月と翌月の予定が見られる。変更する場合もここで行う。



電話 連絡先を知っている女の子を、デートに誘うために電話することができる。



天使の泉 女の子の攻略ヒントを聞いたり、女の子の愛情度(5段階)を見たりできる。



情報 毎月発売されるタウン情報誌と、アルバイト情報誌を見ることができる。



クラブ/アルバイト クラブの入部・退部。アルバイトの登録・削除ができる。



オプション セーブ、カーソルやメッセージの速度、文字の色の設定ができる。

君はどのコを選ぶ?

女の子とのストーリーは、決して単純ではない。仲たがいがいたり、ライバルが主人公の前に現れたり、ハラハラドキドキの展開なのだ。1人の女の子を選んだら、その子とデートを繰り返して、好感度を上げていくことが基本だが、キャラ特有のイベントが発生しなかった場合、ハッピーエンドを迎えることはできない。

また、目当ての女の子の好感度が他の子より低いとイベントが起こらない。連絡できるようになるまで、他の子とのデートは控えよう。



天野 美鈴
9月4日生まれ 乙女座 A型
身長163cm 体重45kg B83-W54-H83
趣味はピアノと、鈴のコレクション
最適プレゼントは、鈴のイヤリングと鈴柄のトレーナー。ゾフィの世界。

95年は誕生日プレゼント、クリスマスプレゼントを送るイベントが起こればOK。96年は美鈴の父・隆生や、その秘書・高野麗子も登場する。夏休みに美鈴のペンションに招待されれば、ハッピーも間近だ。



麻倉 夏実
5月27日生まれ 双子座 O型
身長168cm 体重45kg B82-W56-H83
趣味は音楽で、ドラムとボーカル担当。
誕生日にはピアス、ホワイトデーには十字架ピアスを送ろう。

95年は誕生日プレゼント、8月に初ライブを見に行くイベントが起こればOK。96年は、6月に夏実と不仲になるが、8月には仲直りできる。エンジェルクワイーンコンテストでは、夏実が参加するように説得しよう。



島津 セリ
11月15日生まれ さそり座 O型
身長160cm 体重42kg B81-W54-H83
趣味は新体操で、料理も得意だ。
最適プレゼントは、赤毛のアン、Gジャン、オルゴールだ。

95年は誕生日プレゼント、クリスマスプレゼントの前に、夏祭りや、予選大会へ行くイベントをこなしておこう。96年夏、彼女はオリンピックに出場することになる。不安に揺れ動く彼女の気持ちを支えてあげよう。



北条 弥生
8月5日生まれ 獅子座 B型
身長158cm 体重44kg B82-W57-H84
趣味は、ディスコとショッピング
最適プレゼントは、MADANNA、カーディガン、シルバーネックレスだ

95年は誕生日プレゼント、クリスマスプレゼントのほかに、学園祭で彼女の幼なじみの天宮泉に会うイベントが起こればOK。弥生の好感度が順調に上がれば、96年10月に彼女が泉と別れるイベントが発生する。



まなみ・グレース
10月12日生まれ 天秤座 O型
身長166cm 体重48kg B86-W58-H88
趣味は、演劇と日本文化の鑑賞。
最適プレゼントは、演歌GREAT HIT、フレアスカート、THE MOVIEだ。

95年7月7日まで、連絡することができない。多彩なイベントがまなみのシナリオの特徴。双子の妹が登場したり、ミュージカルのオーディションに合格したりするイベントを見ることができればハッピーは近い。

アルバイトは火・水・土のものを／体力の消耗に注意!

デートを成功させる意味では、学力や体力よりも大切なのが所持金だ。よっていかに効率よくアルバイトをするかが重要となる。

初期設定では、学校→運動or勉強→フリーというようにスケジュールが決められている。運動は火・木・土、勉強は月・水・金に割り当てられている。運動を残したままバイトを入れると、みるみる体力が低下してしまう。よって運動をつぶす形でバイトを入れるのが効率的だ。体力が下がったら必ず休息を入れよう。

とにかく稼げ



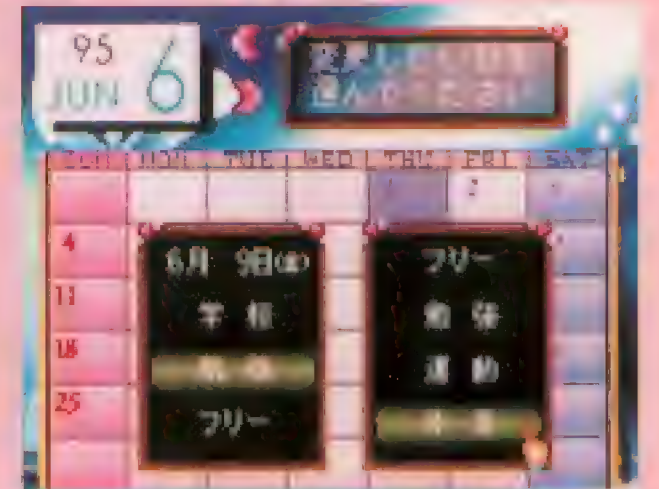
アルバイトのお金は、翌月の1日に振り込まれる。月半ばでお金に困ってもアウトだ。所持金はいくらあっても困ることはないが、とりあえず10万円もあれば十分。あとは「運動力」作りにつとめよう。

ただし、働きすぎると



体力が50を割ってしまうと、保健の原島先生が現れてアドバイスしてくれるのだが、全バレーターが大幅に下がってしまう。

休息をとろう



体力が70を割ったら、1週間くらい通して日程を休息を盛り込もう。その際フリーを変更すると、デートの約束ができなくなるぞ。

デートを制する者はゲームを制す? キャラ別高感度スポットを紹介

女の子にはあらかじめデートに誘えない日が設定されているので、保険の意味も含め、毎日電話してデートに誘う。1カ月平均10回のデート、'96年4月までに、愛程度(天使の泉で確認できる)2ランクUPが目標だ。デートの場所は集中させても得られるポイントは変化しない。以下、+5のポイントをゲットできる、デートスポットと選択肢を紹介しよう。

♥ 天野美鈴

中央公園→散歩。水族館→熱帯魚。カラオケ→アーティスト。児童公園→ブランコ。図書館→勉強。美術館→人物。

♥ 麻倉夏実

カラオケ→ロック。水族館→イルカ。児童公園→砂場。遊園地→Cカップ。ライブハウス→ロック。高原→バード。

♥ 島津セリ

美術館→彫刻。図書館→読書。ワイルドブルー→Wスライダー。遊園地→バイキング。水族館→熱帯魚。ディスコ。

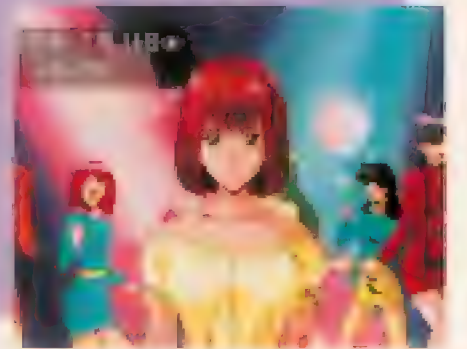
♥ 北条弥生

遊園地→コースター。カラオケ→アイドル。美術館→人物画。高原→バードW。児童公園→話す。図書館→昼寝。

♥ まなみグレース

水族館→マグロ。遊園地→Cカップ。ワイルドブルー→昼寝。カラオケ→演歌。児童公園→ブランコ。図書館→勉強。

ディスコ好きの弥生だが、実は図書館で昼寝を選んだ方がポイントが稼げたりするのだ。



転校生ヒロイン、天野美鈴とのストーリーを紹介

主人公のクラスに転入してきた美少女は天野美鈴。旧財閥系のお嬢様で、おしとやかな性格だが、かなりのファザコンとか。

さっそくデートの申し込みをする主人公。最初のうちは、時間にルーズな主人公を怒っているようだったが、笑顔の数は次第に増えていった。体育祭の差し入れ。プール開きで見せた水着姿。一緒にした試験勉強。京都への修学旅行。1年目は楽しい思い出をいっぱい作ることができた。春休み頃から、デートしてくれなくなる。友人の古村に聞くと、どうやらディスコに入りびたっているらしい。父親との間に何かあったのだろうか……。

夏休みは彼女のペンションで過ごした。そしてエンジェルクイーンコンテストの当日。彼女は選ばれるだろうか。また主人公は愛の告白を受けることができるのだろうか……。

校門で…



悪友の古村から美鈴の家の電話番号を聞いたので、早速かけてみたところ父親に切られてしまった。すまなそうな美鈴だが、キミは悪くない!

えっ!? お風呂



のぞいて見た映像ではなく、主人公が想像したシチュエーション。美鈴の家に電話してみたら、母親が出てお風呂に入っているのでは出られないとのこと。

プール開きで…



バレンタイン



全員からチョコをもらうこともできるけれど、やっぱり美鈴からもらったチョコが一番嬉しいよね。ホワイトデーには、ゾフィの世界を送れ。

独りで悩まないで…



父の不倫に傷つく美鈴。ほうっておけない主人公はデートの約束を——デート当日、雨の中美鈴を待ち続ける主人公、そして彼女は……

2年目の夏休み



夏の夜に、爆弾男の花が咲く！

夏といえば、花火にスイカにボンバーマンと、昔から決まっている。疑っちゃだめ。というわけで、ちょこっと爆弾男の経歴を洗ってみました。



第十二回

ファミコン版



ボンバーマン

●1985.12.20.
●4,900円

まさにオリジン。当時はお父さんのストレス発散に役立つと話題に。この頃はまだ対戦モードがない。



ボンバーマンII

●1991.6.28.
●5,800円

3人までの同時対戦が可能になり、ストーリー性も盛り込まれた。



ボンバーキング

●1987.8.7.
●5,500円

「ボンバーマン」をパワーアップした面クリア型のアクションゲーム。

ボンバラなきゃハドソン(仮)

HUDSON HOMEPAGE <http://www.hudson.co.jp/>

セガサターン版

サターンボンバーマン



最大10人の対戦バトルを実現。段位認定モードもあり。

●1996.7.19. ●6,800円

サターンボンバーマンX-BAND



●1996.7.27.
●2,800円

モデムを使って、会ったこともない人との対戦も可能。

スーパーファミコン版

スーパーボンバーマン

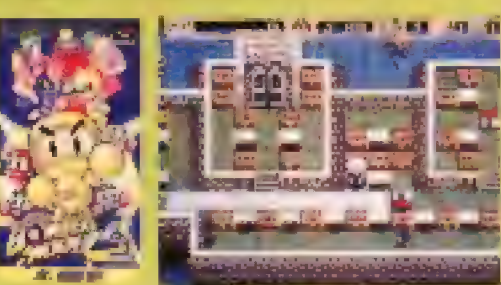
●1993.4.28.
●7,800円



12種類のバトルステージでの4人同時プレイやノーマルゲームでの対戦が可能に。

スーパーボンバーマン2

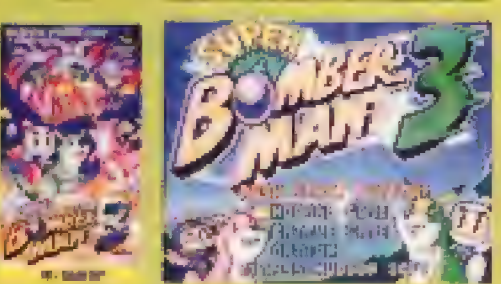
●1994.4.28.
●8,500円



ゴールデンボンバーやサドンデス方式採用で4人同時プレイがより白熱。

スーパーボンバーマン3

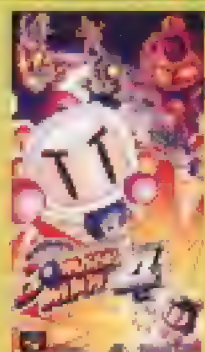
●1995.4.28.
●8,900円



「みそボン」「PKボンバー」など新システムも採用し、5人対戦も可能に。

スーパーボンバーマン4

●1996.4.26.
●7,777円



4つの時空をクリアして大ボス「バクラー」と対決。デンジャラスボムでバトルも過熱。

スーパーボンバーマン5



●1997.2.28. ●6,980円
6種類のルイが復活し、敵キャラ操るワルイも登場。「みそボン」で復活した。

ボンバーマンビーダマン



大人気のビーダマンがスーパーファミに登場。オリジナルビーダマンも付いてくる。

●1996.12.20.
●5,980円

バーチャルボーイ版

とびだせ! ぱにボン

●1995.7.21.
●4,900円



ぱにっくボンバーがバーチャルホーイで。飛び出すぞ!

ボンバーマンGB3

●1996.12.20.
●3,980円

高低差のあるマップを採用。ジャンプなども可能に。

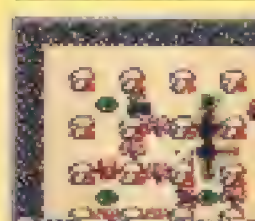
ボンバーボーイ



ハドソン初のゲームボーイ参入ソフトがこれ。

●1990.8.31. ●3,500円

ボンバーマンGB



ハドソン初のスーパーゲームボーイ対応ソフト。4人対戦もできるぞ。

●1994.8.10. ●4,300円

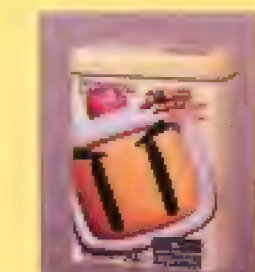
ボンバーマンGB2



ボンバーマンの祖先「インディボンバー」が主人公の大冒険活劇。

●1995.8.10. ●4,300円

ボンバーマンコレクション

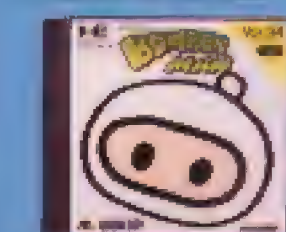


●1996.7.21.
●3,980円

ゲーム缶シリーズ第1弾。GBシリーズがこれ1本に。

PCエンジン版

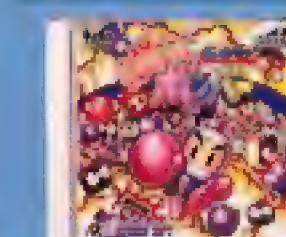
PCボンバーマン



●1990.12.7.
●5,300円

最大5人までの対戦が可能のほか、携帯型GTを使用したバトル通信対戦もできる。

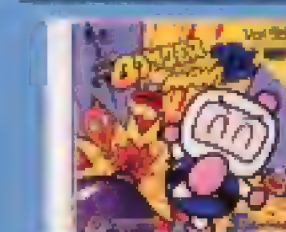
ボンバーマンぱにっくボンバー



●1994.12.22.
●6,800円

ボンバーマンが落ち物パズルに。5人対戦も可能だ。

ボンバーマン'93



●1992.12.11.
●6,500円

8種類のバトルステージでコンピューターとの対戦も。

ボンバーマン'94



●1993.12.10.
●6,800円

ルイ初登場作品。タッグマッチもできる決定版。

市谷お嬢様伝説

ICHIGAYA FRAULEIN

今週のおせう様

はんだ ゆきこ嬢

お仕事●パッケージやポスター、取説などを作っています。最近ハマっていること●みんなで飲んでカラオケ。ゲームも。スリーサイズ●太くて数えられず。

ハドソンに入社してから、すっかりゲーム小僧になっちゃって、一日中ハマってたり……やバいかも。海行こ、海。



「好きな男性のタイプは？」
「センスがあって分けてない人です」

2週に一度の爆弾男「ハドソンページ」では、みんなからの①ページタイトル(例:爆弾ってわりと簡単に作らにゃハドソン)②心にポッカリと穴があくイラスト③ハドソンへのお願い、質問、こんなゲームを作って④その他なんでも、を募集中。あて先は、編集部「ハドソン」まで。採用者全員にプレゼントもあり。

© HUDON SOFT イラスト: 明貴美加

The Future Is Now

SNKホームページ★http://www.neogeo.co.jp/

SNK WORLD '97



MAKER'S
COMMENT

FROM 梅本氏

毎日熱いですが、皆さんお元気ですか？ 私は相変わらずです。さて、KOF'97の登場はもう目前です（ちなみに、私はアドヴァンストモ

ードだ!!）。夏休みは涼しいゲーゼン（お勧めはもちろんネオジオランド）で熱くなるんだ!! はー、ちょっぴり学生に戻りたいかも……。

SNK NEWS

EVENT

近日
登場

プライズ商品

前回ご紹介した景品用非売品グッズ。写真
を入手したので、ゲームセンターなどで探し
てみてね！ ハードキーホルダーがイカスぞ。



夏だ!! NEO GEO WORLDへGo☆

休日は、SNKで満喫しちゃおう！
この夏、NEO GEO WORLDに新た
なアトラクションが2つお目見えす
ぞ。Mr.マリックや夏に涼しいホラー
なニューフェイスが、夏休み、皆さま
をお待ちしております。

JR常磐線 荒川沖駅より、関鉄バス2
番・土浦駅行きに乗り、大房で下車。
土日祝日は無料バスも運行中。入場料
30円。フリーパス・大人3,300円。

NEW アトラクション



ゾクゾク登場!

ネオジオ ふりいくす集いの間

千葉県/S.S.さん

悪戯っ子っぽいチャムチャム食 ホント、ファイヒスに続き、初代サムスピ
や龍虎シリーズも移植になるといいね。



今号の剣聖



海外でもサタマガが読まれていたとは（感激）。格好いい兄弟をあり
りがとう！ これからも、投稿多々待つてます！

海外のふりいくも参加の集いの間。武士道
心得で剣聖に輝いた方からの烈伝感想文も
届いたので、今回掲載するよん★

～武士道烈伝感想文～

侍RPGやりました。そこで一言。——渋
い！ 寒気立つほどの渋さに加え、綺麗なグ
ラフィックと素晴らしい音楽。ゲームバラン
スやシステムもgood!! エンディングでは、
広大なイメージと素朴な「美」も見せても
らいました。まさに「わび・さび」という
言葉の似合うゲームだと思います。ただ、ロ
ードの長いのが残念。読み込みさえ短かったら、
サターンの中で一番おもしろいRPGだ
と思います。 茨城県/SSC.A.Kさん

SNKキャラクターついにCDでソロデビュー

ナコルル



この夏、SNKキャラクターのキャラ別CDが、ついにリリース
を開始する！ 対象キャラのテーマ曲&ボイスが、DJステー
ションを含む全登場作品から収められるほか、新たな語りも吹き
込まれた必聴盤だ。7月に発売の第1&2弾は、京とナコルル。
ジャケットはもちろん、書き下ろしの付録ブックレットも嬉しい
ところ。毎月1枚発売予定で、全部集めると超豪華なプレゼ
ントもあるとか?! 税込1,529円/ポニーキャニオン発売

第1弾

97.7.18 ON SALE

SNK WORLDからの お知らせ

このところサムライの台頭が大きい当コーナ
ーだけど、他のふりいくすも投稿よろしくね！
イラスト投稿はカラーで、文章投稿は120字
前後をお願いします。あと、当コーナーは、8
月頃には新たな誌面となる予定。新タイトル&
コーナーを考える「リニューアル」係はまだ
まだ受け付け中なので、ぜひぜひ参加してね。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部内
「SNK WORLD '97」各係

募集中コーナー→①「ランキング」SNKのゲームキャラ、または好きな武器・必殺技を1～3位まで。2「HELP、U!」梅本氏が答えるSNKへの質問コーナー。
3「コード97」KOF'97のイラスト&使いたいチームやエディット募集の係。4ADKの「TSS」のイラストや、「武士烈イラストコンテスト」の方も、まだ大
丈夫なので送ってきてね!

八月の誕生日

2日リョウ・サカザキ 8日山崎竜二 10日チン・シンザン
19日ナインハルト・ズイーガー 21日ホンフウ 25日ラルフ

13日ハヤテ

16日アンディ・ボガード/ミッキー・ロジャース

18日チン・パイフ

七ツ風の島物語



平和な七ツ風の島には珍しい害虫「大ゼンマイ」は、樹木に取りついて、その樹液を吸いつくし枯らしてしまう。生息数は少なく、住人の目に触れることはあまりない。樹木からは樹液を吸いつくすまで離れず、もしヤツを見かけたら、すぐに追い払うべき。ただ強靱な虫なので、1人の力だけで追い払うのは難しいかも。

胸の平べったい部分に、自分の縄張りのエリアが浮き出た「タテフダコブラ」。あまり活動的ではなく、いつも同じ場所にいることが多い。島の案内係として、住人に有効利用され、重宝がられている。森の中から岩場、室内まで、島に幅広く生息している。

グラフィック
デザイナーから
ひとこと



「大ゼンマイ」はかなりたくさんさんの色を使っていたので、限られた色数で原画の味を再現するのに苦労しました。でも、このキャラは非常に気に入っていたので、結構楽しかったです。元々、昆虫系とかメカ系とかが好きだったんです。(ギプロ・江川圭一)
色的にも形的にも普通といった感じの「タテフダコブラ」はそんなに大変ではなかったです。ただ、絵を「どこで関節分けするのか」が悩みの種でした。結果的には、3ドットで1パーツという小さいものも含めて、総パーツ数はガープと変わらないんです。そうは見えないでしょうね。(ギプロ・小菅登)



タテフダコブラ

©ギプロ・クラウド・パティ・スー・ソーファイブ・エニクス 1997

雨宮慶太のオリジナルイラストで綴る「七ツ風の島物語」の不思議な仲間達

ガープ博士の幻燈会

すっかりおなじみとなったこの連載。読者諸君も「七ツ風の島物語」に流れる雨宮慶太ワールドを堪能できているだろうか。この連載を通じ、さまざまなキャラクターやグラフィックなどで雨宮慶太の世界観をさらに味わってほしい。

It's Powerfull!

大会開催記念「トップスケーター」総おさらい!

セガAM3研

今回はとっておきの「トップスケーター」の隠しフィーチャー1つと、全国大会開催記念としてQ&Aの総集編をお送りしよう。今から始めても遅くはないぞ!

SEGA AM R&D DEPT. #3

トップスケーター

●セガ●稼働中●体感(スケートボード)●MODEL2基板

な〜んとキャラがカワイイ3頭身になっちゃう!

Kids Mode だ!!

何と下のコマンドを入力するとキャラクターが3頭身になってしまうという「キッズモード」。全6キャラはもちろん、アレックスやピーナツもキッズ化可能だぞ。ちょっとコマンドが難しいけど試してみてね。



Ash

Age: 19
Sex: male
Height: 182cm
Weight: 70kg
Blood type: B

Stance: regular

9) □□で選択、●で決定



キャラセレクト時に右のコマンドを入力するとこの画面になりキッズモード突入。

キッズモードの入り方

コースセレクト中、左9回→右9回→左4回→右4回→左5回を入力後、フットコントローラーの前入力をしながら、左右同時に3回押す。DJの笑い声が聞こえたら成功。

キッズモードだからといって操作性やキャラ性能には何ら変化はなく、単純に見た目が変わっただけと考えていい。ただ、どのキャラも視界が良いので通常モードで背の高いキャラが使いやすいと感じることもあるかも……。もちろん、技等にも変化はないが、どうしてもコミカルに見えてしまうので、気持ち良さはキッズモードの方が上かもね!

TOP SKATER™

SEGA SKATEBOARDING



SKATER SESSION 1997 開催!

リーバイスの協賛により「TOP SKATER」全国大会がこの夏、盛大に開催!

SKATER SESSION

- 予選大会 8月1日(金)~8月30日(土)
- エリア決定戦 8月31日(日)

初級コース (SKATERS SESSION) のみを使用し、トータルスコアを競う。予選大会の定員は各店舗で30名。

「TOP SKATER」日本一決定戦!

全国規模で展開される本大会は、予選大会を全国各地のセガ店舗(計118店舗)にて開催し、エリア大会を各地方の大型店舗(計11店舗)にて開催。予選で各エリアの代表を決定し、9月14日に全国大会が行われる予定だ。さあ、みんなふるって参加だ!

STUNTTRACKERS TROPHY

- STUNTTRACKERS TROPHY 9月14日(日)
- 上級コース (STUNTTRACKERS TROPHY) のみを使用。各エリア代表者のみが参加出場権を持つ。

参加費
200円

参加するだけで
オリジナルステッカー
がもらえる!!

近々開催店舗を発表! 見逃すな!



「トップスケーター」素朴なギモン 総集編

これまで本誌で展開してきたQ&Aと、大会に向けて知っておきたい法則などを総おさらい！ キミは全部知ってたかな？

Score スコア

Q スコアっていったいどうやって算出してるの？

A このスコアに関しては、過去に本誌でも紹介したけど知らない人も多いんじゃないかな？ 実は「トップスケーター」のスコア算出は右の表のような、いくつもの変数によるちょっと複雑な計算式で弾き出されていたんだ。つまり、より速く、より難しい入力で、より高いグレードのトリックをメイクすることがハイスコアの秘訣といえるわけだね。

ヒジョ〜に奥深いスコア計算のヒミツについて

基本 得点	グレード基本得点 + スピード得点	×	入力方法 別倍率	×	コンボ倍率
----------	-------------------------	---	-------------	---	-------

グレード基本得点とは？

技のグレードによってあらかじめ決められている基本得点。当然ながらグレードSが最も高く、グレードEが最も低い。表を見てもわかるようにSだけがズバ抜けて高く、スコアを狙うにはいかに重要かが想像できる。	グレードS	9000PTS
	グレードA	4000PTS
	グレードB	3000PTS
	グレードC	2000PTS
	グレードD	1000PTS
	グレードE	500PTS

スピード得点とは？

単純にスピードに比例した得点で、速度が速ければ速いほどポイントも高くなる。

入力方法別倍率とは？

入力の難しさによって変化する倍率。入力が難しくなればなるほど倍率も上がっていく。

コンボ倍率とは？

トリックを連続で続けた回数に応じて大きくなる倍率。トリックから直接ジャンプ台などに乗るとさらに上昇。

Jumping Spot ジャンプ台

Q ああ〜ん、ジャンプ台でSを出すコツはあるの？

A コツは、なるべくジャンプ台の端でトリックメイクすることなんだけど、コレがなかなか難しいんだよね。1つアドバイスすれば、最初はバックやフロントなどの簡単な入力でタイミングの練習をして、つかめてきたらスライドなどの難しい入力に移行するのがいいね。

ジャンプ台で高得点のトリックを見つけ出せ！

Q コーラ看板でのトリックグレードって、どこで決まるの？

A コーラ看板もね、実はジャンプ台と同じなんだ。つまり、トリックメイクポイントが進行方向の端にいけばいくほど高グレードになるってワケ。ちなみに右の質問とダブっちゃうけど、コーラ看板でもバック(Ollie)＋スライドのMisty系トリックが最も高得点になるぞ。

Q ジャンプ台でいちばん高得点になる入力法は何なの？

A それはズバリ、バック(Ollie)＋スライドのMisty系の3Dトリックでしょう！ ちなみに以下に入力方法別の平均得点表を掲載したので参考にね。



入力	グレード	平均得点
右スライド or 左スライド	S	14256 PTS
	A	6961 PTS
	B	5761 PTS
	C	4561 PTS
	D	3696 PTS
	E	2761 PTS
フロント(Nollie) or バック(Ollie)	S	12960 PTS
	A	6960 PTS
	B	5760 PTS
	C	4560 PTS
	D	3360 PTS
	E	2760 PTS

入力	グレード	平均得点
右or左 スライド +バック (Ollie)	S	23328 PTS
	A	12528 PTS
	B	10368 PTS
	C	8208 PTS
	D	6048 PTS
	E	4968 PTS
左ロール →右ロール or 右ロール →左ロール	S	15552 PTS
	A	8352 PTS
	B	6912 PTS
	C	5472 PTS
	D	4032 PTS
	E	3312 PTS

Bunk バンク

バンクでの高得点の秘訣は!?

Q バンクで手っとり早くSを出すにはどうすればいいの？

A 得点は二の次でイケてる度をアピールしたいなら、飛び出す直前にバック(Ollie)もしくはフロント(Nollie)入力して飛び出す通称“前入れ”がオススメだね。ただし、トリックはMethodなどしか出ず、Sでも5000点前後と低いんだ。



前入れすると、いわゆる「ナマ」と呼ばれる基本グラブ系トリックが出るが、得点は低いのが難点だね。

Q イケてるバンクでのトリックメイクの仕方は？

A ジャンプ台から直接つないでいくとクールコンボも狙えてSも出やすいよね。高ポイントは確実だね。



例えば上級のハーフパイプでは、ジャンプ台を斜めに入って直接バンクでトリックメイクする。

Q バンクでいちばん高得点な入力法を教えて！

A これは右ロール→左ロール（またはその逆）のグラブ系トリックなんだ。タイミングはかなりシビアだよ。



バンクでコレができれば文句ナシだね。イケてる度も高いしポイントも高い。いうことないね。

Slide スライド

これがスライドのコツ！

Q スライドにうまく乗れません。コツはあるの？

A 距離とタイミングを体で憶えるしかないんだけど、基本はNollieで乗ることだね。よくOllieしてる人がいるけど、それじゃ逆に難しいよ。

Q スライドから思った方向に降りるにはどうしたらいいの？

A ちょっと難しいけど、普通に走るのと同じように、降りたい方向とは逆にスライドさせればいいんだ。違う方向に入るとうまくいかないぞ。

Cool combo クールコンボ

コレがコンボの秘密だ！

Q クールコンボをつなげるにはどうしたらいいの？

A これは1.5秒以内に別のトリックメイクポイントでトリックメイクすればいいんだ。ただし、芝や水たまりに乗り遅ると失速するので注意しよう。

Q COOLCOMBOの文字が時々グリーンになるんだけど？

A トリックメイク後に直接別のトリックメイクポイント（ジャンプ台やスライド）に乗ると表示がグリーンに変わって、さらに高得点になるんだ。

セガAM3研公認企画

Vol.23

(仮)

クロスオーバー OVER

This WEEK is Written by バブリシティ担当 J・K

電腦戦機バーチャロン・ガレージキット製作講座開講!

今週の講師はこの2人 お題:テムジン



プロモデラー
住吉 歩巳

模型店店員の経験を持つナゾのプロモデラー。この企画のために、組み立て時のテキストや構成を考えてくれた実力派モデラー。



プロモデラー
波佐本 英生

月刊『ホビージャパン』誌モデラー。機ウェーブが開発するキットのスーパーバイザー的役割を持つプロモデラー。

実力派プロモデラーが作り方を伝授!

今回は、実力派プロモデラーの住吉歩巳氏、波佐本英生氏を講師に迎え、製作が難しいと思われるガレージキットの組み立て方を伝授してもらうことにした。

各過程を簡単かつ明瞭に解説していくので、みんなも挑戦しよう。

① まずは工具&材料集め

工具や材料といっても、別にガレージキット専用というのとは特になく、プラモデルを作る工具で十分。写真にあるカッターナイフ、アートナイフ、ピンバイス+ドリル刃2.0、3.0mm、耐水ペーパー(#400、#800)、瞬間接着剤、サーフェイサースプレー(ソフト99のプ



ラサフやタミヤ製でも代用可)、ピン入りサーフェイサー(溶きパテ)タミヤパテ、ポリパテ、液体クレンザー(中性洗剤でも可)があれば作れるぞ。

② パーツチェック

工具・材料を揃え終えたら次はパーツのチェック。いきなり組み立てを開始するのではなく、パーツがすべて揃っているかどうかを組み立て説明書のパーツリストと見比べる。

もし不足・不良パーツがあったら、買ったお店かメーカーに問い合わせをしよう。ほとんどのメーカーは、アフターサービスが行き



届いているので、メーカーに問い合わせたほうが無難だ。ただし、組み立て途中のパーツは換えてくれない恐れもあるので注意しよう。

③ パーツクリーニング

ほとんどのガレージキットのパーツ表面には、離型剤といわれるオイルが付着しているので、まずはこれをキレイに落とす。離型剤が残っていると、接着や塗装ができないのでシッカリ落とすこと。

専用の離型剤クリーナーも販売されているが、家庭用中性洗剤(マレモンとか)や液体クレンザー(ジフとか)などでも代用がきくので、家の中を探してみよう。

また、できればパーツごとに写真のように古ハブラシ等でゴシゴシと念入りに洗い、すすぎもしっかりと行うこと。洗い終わったパーツは、新聞紙などの上に広げて水分をキッチンと切るように。



洗うのが面倒くさい人は中性洗剤を水で薄めた液を入れたボウルに一晩つけておくこと。

④ 接着

後でパーツの継ぎ目を消す必要のあるパーツは、ココで接着して



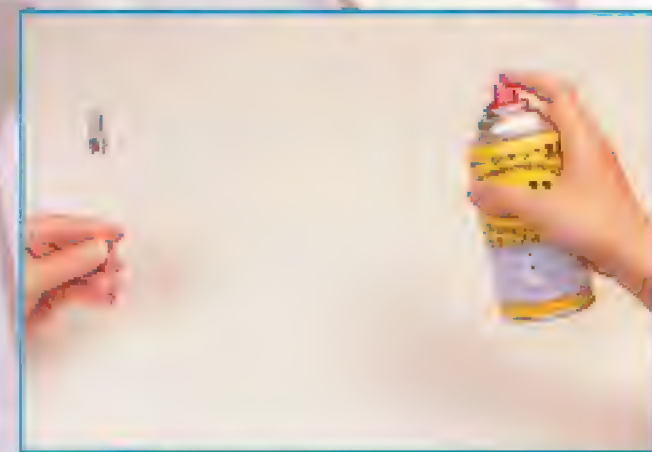
瞬間接着剤を塗ってからパーツを合わせるとズレの原因となるため不可

しまう。パーツをしっかり合わせて瞬間接着剤をスキ間に流し込むように接着するのだ。

ここからが ガレージキット 製作の要!

⑤ サーフェイサー吹き

パーツ表面の状態確認のため、とりあえずサーフェイサースプレーをパーツすべてに軽く吹き付ける。この作業は、表面の気泡やキズなどを確認しやすくするため、またレジン(ガレージキットの材料)とプラスチックモデル用のカラーは食いつきが弱いため、両者のバインダー的役割をサーフェイサーが行ってくれるので、必ず行ったほうがいいぞ。



あくまでも軽く吹き付ける。

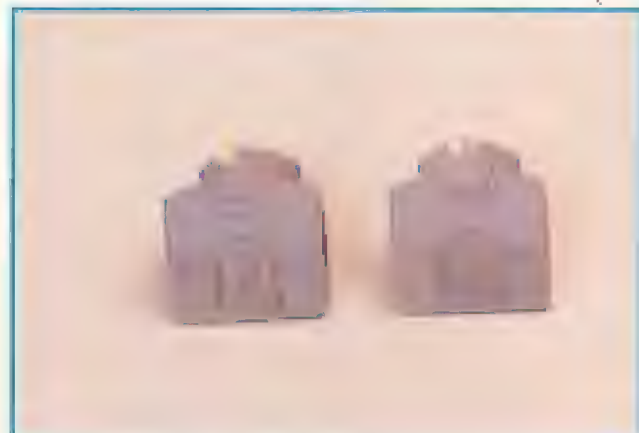
⑥ 表面チェック

サーフェイサーを軽く吹き付けたパーツの表面をくまなくチェック。最近のキットでは少なくなったが、たまに写真のようなパーツもあるので要注意。



7 表面処理その1

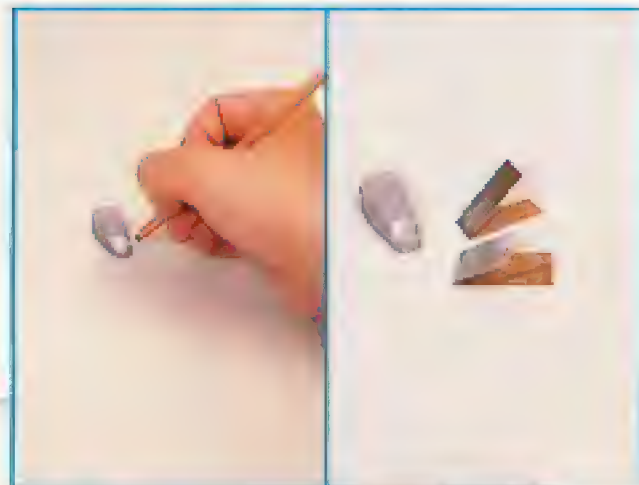
カケている部分にポリパテを適度に盛り、固まるまで3時間程放置しておく。固まったら、カッターや耐水ペーパーで整形していく。



8 表面処理その2

細かい気泡は溶きパテを筆などで塗り、乾燥後、耐水ペーパーで平らになるように仕上げる。

急いでいる時や、少しぐらいの気泡であるのならば、瞬間接着剤を塗り込んでもいいが、硬化後はガチガチに固まってしまうので、削る時には注意が必要だ。



赤○部の気泡がなくなった

9 継ぎ目消しその1

アトナイフの刃を立てて（写真のように）カンナのように削ったり、耐水ペーパーで平らになるように仕上げていく。



刃を立てるのがポイント。寝かさないように

10 継ぎ目消しその2

スキ間や段差がある場合は、ポリパテなどを盛り付けて、固まってから仕上げよう。



11 表面処理の再確認

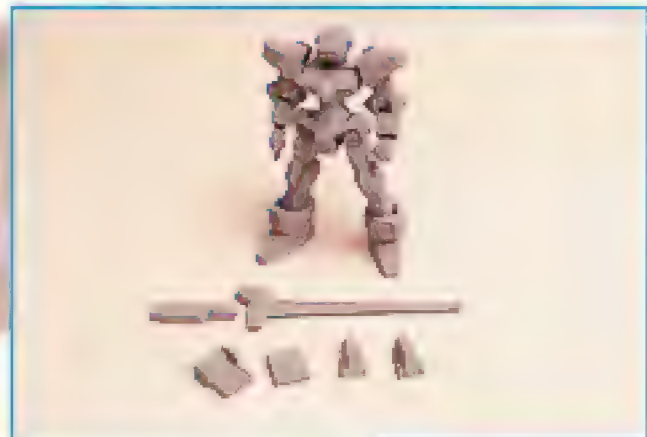
表面処理が一通り終わったら、再度サーフェイサーを吹き付けて表面がキレイに仕上がっているか確認する。もしキレイになっていない場合は、7~10の作業を再度繰り返す。



表面処理を施したパーツを再チェック

12 下地処理の完成

すべてのパーツの表面処理が終わったら、全面にサーフェイサーをしっかりと吹き付ける。これで組み立てに関する下地準備はOK！ 下地処理をキチンとしないかで仕上がりに大きな差が出てくるので、がんばろう。残すところは塗装のみだ。



13 塗装の下地塗り

いよいよ塗装……の前に、カラーの発色を良くするためにすべてのパーツに白を塗っておく。

吹き付けの距離は、だいたい20~30cm。近すぎても遠すぎてもよくないので、注意しよう。

缶スプレーは、よく振ってから使用すること。



吹き付け距離が大事！

14 白塗りの工程

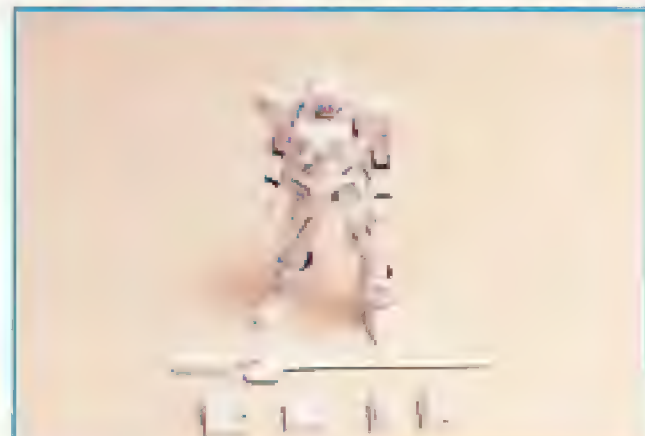
スプレーはいっぺんに全部塗ろうとせずに、最初は軽〜く吹き付け、少しずつ色をのせていくようにする。ここであせってしまうと、必ず失敗してしまうぞ。



軽〜く色をのせていく。焦りは禁物

15 白塗りの完成

各面に均一に色がのるように、また吹き残しがないように注意して塗っていく。白塗りが完成すれば、後は普通のプラモデルと同じようにカラーを塗るのみだ。



16 完成

説明書に書かれた塗料で塗り上げると、写真のように完成する。写真上は通常の完成品だが、写真下は波佐本氏の苦15年もの。細部に改造を施した後が見受けられるのが、わかってもらえるだろうか。



通常の完成品



苦15年もの

まとめ

最後に全体の構成を考えてくれた住吉氏から一言。

「この記事を読んで『なんだやっぱりめんどくさいじゃないか』と思ったかもしれませんが、全部この通りにやらなくても大丈夫ですから、まずは1つ作ってみてください。1つ作ると自信が出ますよ」とのこと。

プレゼント

株ウェブから発売されているレジンキャストキットのテムジン・パイパーⅡ・ドルカス・バルバス・パウ・ライデン・ベルグドル・アフアムドを各3名に。

さらに今年も暑くなっている夏を快適に過ごすために、バーチャロンスタッフTシャツを5名様にプレゼント！

送り先は、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンクセガサターンマガジン編集部「バーチャロンガレキ」係まで。

どの商品が欲しいか、必ず明記して送ってください。

また、今回の記事内容に関するご意見・ご感想およびプレゼントで欲しいものがあったら、上記宛にどしどし送ってください。パブリシティの参考にさせていただきます。

OFFICIAL
CORNER

AM2研

Vol.62

ついに全国アーケード店舗で開催される「スカッドレース」の大会。今回は、その大会のポイントと未公開の衝撃的なスクープ映像を大公開！ さてその正体は？



EXPRESS WEEKLY

CONTENTS

●「スカッドレース」全国大会に出よう！

スカッドレース全国大会を、名越プロデューサーが語る!!



「スカッドレース」プロデューサー

名越 稔洋

TOSHIHIRO
NAGOSHI

お馴染みのAM2研副部長名越氏。ドライ
ブゲームに対する熱い思いを語ってくれた



中級コースは 大会向けです

本誌■今回の「スカッドレース」全国大会は中級コースが舞台ですが？
名越■ええ。初級は初心者向けに作られていますので、あまりテクニックの差は出ないんですよね。簡単なレイアウトということは、運の要素

がかなり大きいということですから、一生懸命やり込んでくれている人にとって悲しい結果が出てしまう恐れもありまして。その逆で上級はやり込んでいる人がダントツで勝ってしまうじゃないですか。私のプロデュースするドライブゲームの上級コースというのは、そのゲームを愛して止まないという人向けなんですよ。

「もう、いいタイム出せるもんだったら出してみろ」っていうぐらいのつもりで作ってますから(笑)。そうすると少し敷居が高いかなと。中級はテクニックの差も出ますし、一番バランスが取れてると思うんです。走り方に特徴が出やすいので、車ごとに組み立てをうまく考えないとね。中級は大会向けのコースですよ、間違いなく。本誌■やはり車はマクラーレンになっちゃうんでしょうか？

名越■やはり突き詰めていくと、そうなるでしょうね。パイパーもいい感じですよ。中級ってアップダウンが多いじゃないですか。トルクがあるから、坂道の時にちょっと稼げるんですよ。

本誌■大会参加者にメッセージを。
名越■中級は名作コースだと自分でも思うんです。楽しんでも余裕はないでしょうけど、ぜひ改めて、新鮮な気持ちで楽しんでほしいですね。

大会詳細

この大会はセガ直営店及び系列店で開催が予定されており、必ず4人対戦で行われる。開催時期は7月下旬から8月下旬。具体的な時期は店舗によって異なる(告知ポスターを見かけたら確認しておこう)。

エントリー料金は100円。参加人数は各店舗先着32名で、トーナメント(勝ち抜き)制の勝負となる。戦いの舞台は中級コースだ。詳細の問い合わせは大会事務局まで。☎03-5736-7997(月~金10:00-18:00)



4人対戦できる店舗で開催される。詳しくは大会事務局に電話のこと。

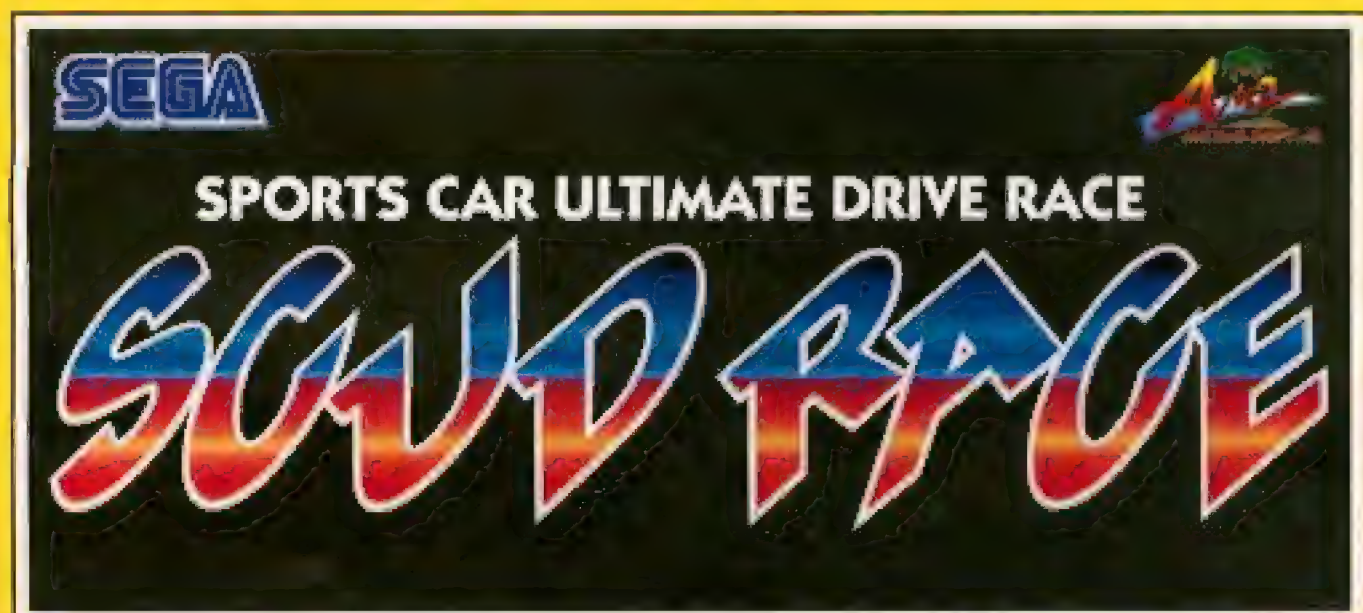
パシフィック・チャンピオンシップ参加者には、こんな特典が!!

①参加者全員に ステッカープレゼント

なんと参加者32名全員に、特製ステッカーをプレゼントだ。大きさは15cm×7cmだから、車や自転車に貼ってアピールしちゃおう(サンプルのため、デザインは若干異なります)。

②サタマガ誌上で 集計結果発表!

全国80店舗同時に開催され、ベスト4までをサタマガ誌上で独占発表! 全国にその名を轟かす絶好のチャンスだね(このへんがサタマガ独占協賛のゆえなんだ)。しかも全国的なレベルもわかってしまうわけだ



全国
80店舗で
開催!



本邦初公開!!コレが幻のプロモーションビデオ!

昨年末、「スカッドレース」がアーケードにデビューした時、1本のプロモーションビデオが同時に作られ、ごく一部のセガ直営店で公開された。

その内容は、おもちゃのスーパーカーが、まるで命を吹き込まれたかのように、人が寝静まった台所を疾走するというもの。

ここに紹介する画面写真は、そのプロモーションビデオの一部だ。今見ても、その完成度は非常に高い。ところで、なぜこのような内容の、

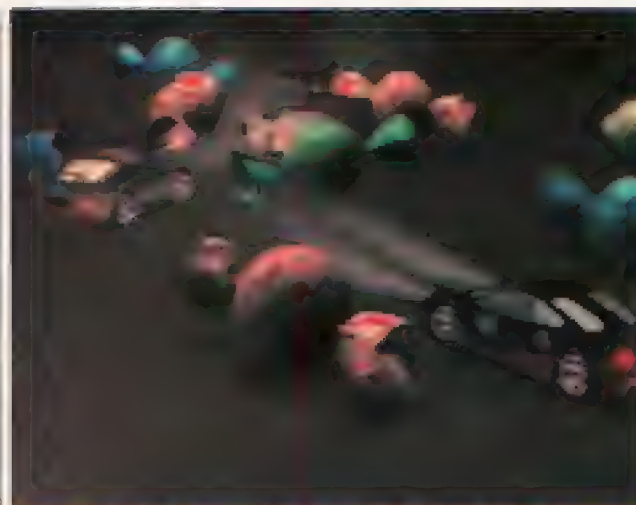
一見ゲームとは無関係のプロモーションビデオが作られたのだろうか?もしかしたら、その謎が近日中に明らかになるかもしれない……!?



食卓の燭燭に炎が灯ると、ヘッドライトも点灯。まるで意思を持ったかのように。



転がるリンゴの脇を、間一髪のタイミングで走り抜けるポルシェ。



地雷源のようにばらまかれたキャンディを、ドリフトしながら避けて進む。

この映像は、一体何を意味する…?



続報を待て!!

名越氏より

プロデューサー



スーパーカーに対する夢ってありますよね。これは、そういう夢を映像化してみたいということから、作ってみたいんですよ。テレビ中継のレースシーンに、その模型が逃げ込むという設定だったんで、実写の映像も挿入されています。途中、猫が出てくるんですけど、あ

れは僕の猫です(笑)。当時9歳ぐらいで、すごい苦労しました。スタジオに連れていく間におしっこしちゃったりとか、大変でしたよ。じつはこのビデオには、クリスマス版というのがありまして、去年の12月24日に新宿アルタで流れたんですよ。誰か見てくれたかな?

開催店には、サタマガ特製ポスターが!

今回の大会はビジュアルも気合いが入りまくり。大会メインポスターの迫力もさることながら、サタマガポスターではなんとジャッキーとの夢の共演を実現! さすが、ジャッキーにはアメ車がよく似合うよね。

なお、これらのビジュアルはAM2研・山中公氏の制作によるものだ。

パブリシティデザイナー
山中 公より



はじめは、大会告知ポスターのドライバーをジャッキーにませ替えるだけでサクッと終わらせようと思っていたら、担当に「間違い探しじゃないんだから、ベシ!」と一喝されたので、車から降りして、並べてみました。



上は大会のポスター。同時に右のようなサタマガ特製バージョンのポスターも張り出されるのだ。このビジュアルには秘密か……?

ジャッキー&スカッドポスター、大プレゼント!

右で紹介しているポスターのサイズはB2で、大会が開催される全国80店舗で張り出される予定だ(お店の目を盗んで剥がしたりしちゃダメぞ)。ぜひお近くのアーケードで、サタマガ協賛を実感してくれ。マジでカッコいいよ。

「どうしてもこのポスターほしい!」という読者の皆様に、耳寄りなプレゼントのお知らせ! この「夢の共演・ジャッ

キー&スカッドレース」ポスターを、ドンと100名様に大プレゼントしちゃうよ。

締め切りは8月8日消印分有効。〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン編集部」スカッド大会ポスター係までドンドン応募してね。大会やポスターの感想などを書いてくれると当選率がアップするかも? さあ、いまずぐ応募せよ!

SEGA セガサターンマガジン

SATURN

Weekly MAGAZINE

サターン情報も最速!

毎週金曜は『サタマガ』の日!

SEGA

SEGA SATURN SOFT REVIEW



発売前ソフトプレイ
気になるソフトは要チェック!!

セガサターンソフトレビュー

7月26日～8月1日

海に、プールに、山、川、勉強(?)と忙しいかもしれないけど、家の中で熱くなるのもいいかも。よく狙っていけ!!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。あくまで、購入の“参考意見”としてご覧ください。

発売予定ソフト

フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー



使用サンプルの完成度 **100%**
難易度 **普** 平均点 **6.33**
●メディアクエスト
●5,800円(全年齢推奨)
●SLG(シミュレーションゲーム)
●バックアップ(30・122ブロック)
●1～5人用(同時)
●セガマルチコントローラー対応



テレビの中でミニ四バトルだ!
小中学生のみならず、大人にまで人気のあるミニ四駆。サターンでもレッツ&ゴー!!

3Dならではのリアルなセッティングが可能。Vol.26 122Pへ

REVIEWS

Lady Users Group

女性ユーザーズ



構成員

- 榎田理子
- 青山ようこ
- 鈴木あつこ
- 稲垣美緒
- Rei

「ウイルス」のおかげでフェバリット・ブルーのおふたり、声優の皆口裕子さん、デザイナーの垂沢靖さん、アニメ監督の大張正己さんらに会えて感激。(榎田)

Game Mania Group

ハイローラーズ



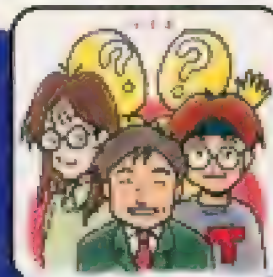
構成員

- 池袋サラ
- 居酒屋
- ガイア佐伯
- 明石家サンマン
- MAN次郎

占いの館で8月中にバイクで事故することを告げられ、怖い……。でも電車賃もない……。これが今のところ1番の悩み……。プシュ〜ウウ。(MAN次郎)

Guest Game Writers

ゲストライターズ



構成員

- TETSU
- リアル鈴木
- 網島不二屋
- 柴山道久
- 菅/他

徹夜続きで運動不足、それにやたらと食う(主に添加物満載食品)。ヤバい。このままじゃ21世紀に入った瞬間死ぬ。さて、どこからとりかかるか。(TETSU)

みんなでやればもっと楽しい

日曜の商店街、子供に混じってできない悔しさを晴らせる、かと思っただけでプレイ! う〜ん、セッティングがすごくムズイ。レースモードで優勝させるならなおさら。レース後にどこがマズいのかアドバイスしてくれたらもっとよかったのにね。ただ全体的には、実戦にも役立つ講座モードとか、自作のコースを作ってみたりと、楽しめる要素が盛りだくさん。まさに、作る喜びを味わえます。人気アニメのキャラを使って、ユーザーの引きはいいし、NEWマシンも使えてとってもいいんだけど、走っているマシンの姿がイマひとつかな。(吉村)

7

説明書なしで楽しめそう

キャラゲーっぽい印象を受けたので、それに頼りすぎていないかチェック。結果、全般的にキャラの露出は目立たず、それよりセッティングのシビア(リアル)さが目立って、小生としては、かえって硬派な作りに感じた。しかも、楽しみの1つであるエディットの中には、マシンの改造だけではなく、オリジナルコースも楽しめてしまうという、うれしい配慮も。さらに、マシン改造初心者のために、そのイロハを烈と豪が教えてくれるモードが親切ですな。全部通して見ても、安心してプレイできる仕上がりです。(MAN次郎)

7

本物のミニ四駆経験者向け

のっけからテレビWGP編と同じオープニングアニメで「烈くん燃え〜! (女子)」「影山熱いよ! (男子)」となります。しかし、ゲームのほうはいたって辛口。実物のミニ四駆のセッティングを熟知していないと、レースには勝てませ〜ん。自分のマシンのどこが悪くて遅いのが理解しづらく、生っ粋のゲームユーザーなら攻略本購入は必至。さらに、1Pモードをクリアしたマシンでないと、対戦ができないのはいかなものかと。ミニ四駆ゲーム初の3Dレースシーン+テンション高い実況がいいカンジだけに惜しまれる。(柴山)

5

ロックマンX4



使用サンプルの完成度 **100%**
難易度 **普** 平均点 **7.0**
●カプコン
●5,800円(全年齢推奨)
●ACT(スクロールアクション)
●バックアップ(30・3ブロック)
●1人用
●スペシャルリミテッドパック(6,800円)



おなじみの“X”アクション
人気のロックマンシリーズが、さらにパワーアップした画面とキレイなアニメで登場!

Xシリーズでは、壁を蹴っての移動が可能。Vol.26 42Pへ

やっぱりハマっちゃうって

アクションのたびに声が入ったり、途中にムービーが入ったりと今ふうに変わっていますが、ステージの構成、ボスキャラとの戦闘なんかはおなじみの作りで「ロックマン」してますね。今回一番燃えたのは、やっぱり新キャラ。主人公より攻撃が楽しくて、ハマってしまいました。選んだキャラでストーリーが変わるのも、お約束だけどうれしいね。でもやっぱり難易度は気になります。前作までとあまり変わらないので、今までのシリーズをプレイしている人には簡単すぎるし、初めての人はやっぱりムズイ。こればかりは……。 (あつこ)

7

おなじみの「ロックマン」

まとまったストーリー内容と、攻撃パターン作りのおもしろさは、さすが「ロックマン」といったところ。ダメージを受けることで見せるキャラのしぐさはかわいいだけでなく、プレイの緊張感も伝わる。また、ボスにいくまでのマップが広くて遊びがいがあるのがベリーナイス。だが、しゃがみや、真上方向へのショットがないのはちと厳しかった。でも全体的には非常に楽しめるので、小生は買いたと思います。厳しいところをフォローしたパターンを作るのも、結構楽しいしね。贅沢を言えば、点数のシステムがほしかった。(MAN次郎)

8

緻密? イジワル?

「ロックマン」はファミコン時代に「1」と「2」をプレイしたんですが、随所で流れるムービーや、キレイなグラフィックなんかで、ずいぶんとハイカラになったモンですな。それでも、スクロールアウトすると復活する敵や、一発ミスのトラップが満載なのは相変わらず。緊張感あふれる展開だと感じる反面、イジワルに思える部分も。ただし、決して理不尽な難しさではなくて、何回かプレイするうちに攻略法が見えてくるタイプ。コンティニューの制限もないので、長〜く楽しめそう。シリーズが好きならプラス1点でコトで。(柴山)

6

ラストブロンクス



8月1日発売

使用サンプルの完成度 **100%**

難易度 **普** 平均点 **7.33**

- セガ
- 6,800円(全年齢推奨)
- ACT(格闘アクション)
- 無限コンティニュー制
- 1~2人用(対戦)
- 2枚組



アーケード版完全移植+α
武器による派手な攻撃が話題を呼んだポリゴン格闘アクションをサターンに完全移植。

練習モードなどサターン版オリジナル要素満載の2枚組。

Vol.26 30Pへ

「けど」が多い構成内容

全体的に中途半端かな。例えばサターンモード。物語重視にするなら、途中でもっと演出に凝ってほしかったし、エンディングがキャラ別にあるのはうれしいけど、もっと力を入れてほしかった。個人的にアーケード版で不満だった、ゲームバランスが調整されていないのも残念。あと、アニメとチビキャラも、使いどころはいいんだけど、絵のせいで今ひとつ。空中コンボなどは楽しいし、遊べるんだけどな。2枚目のおまけディスクのコンセプトは○。ゲームをていねいに解説してくれるので、3D格闘初心者にはいいかも。(美緒)

7

オリジナル要素が弱すぎる

アーケード版で入ったコンボがごく一部決まらなかったりと若干の違いはあるが、単なる移植としてみればデキは高い。しかし、サターン版オリジナル要素の内容がいかに貧弱すぎる。例を挙げればサターンモード。バランスが再調整されたわけでも新キャラクターが増えたわけでもなく、ただアーケード版になかったエンディングが流れるだけ。この時期に出すのだから、「ファイティングバイパーズ」でやったくらいオリジナル要素を充実させるべきだと思う。これだと、ファン以外には「いまさら」としか思えないのでは？(明石家)

7

目を見張る移植度

アーケード版登場からわずか1年でサターン版が登場。完全移植を目指し、AM3研自らが手掛けただけあって、これまでのサターンの3D格闘ゲームの中では秀逸のデキ。もちろん元がMODEL2をフルに使ったものだけに、細かい差違は見られるが、キャラの再現性や、武器を使った打撃感など、オリジナルの魅力の部分は遜色のない仕上がりに。オマケ要素の内容も、格闘ゲーム初心者用に徹しており、購買層をよくわかっている。ただし、デフォルメ化やアニメムービーはピンとこないが、ファンの人、どうです？(爆弾岩)

8

GOIII Professional 対局囲碁



8月1日発売

使用サンプルの完成度 **100%**

難易度 **普** 平均点 **6.33**

- 毎日コミュニケーションズ
- 6,800円(全年齢推奨)
- TAB(囲碁)
- バックアップ(10コ・141ブロック)
- 1~2人用(対戦)
- シャトルマウス対応



これぞ頭のスポーツ!!
前作より思考時間が15%アップ。さらに快適に、またカラフルに対局を楽しめる。

レベルからデザインまで、細かい設定が可能。

Vol.10 77Pへ

私にとってはいい練習相手

コンピュータがチェスで人間に勝つ時代だが、将棋などではまだまだ人間優位なんだとか。もちろん、家庭用の将棋や囲碁ソフトも、遊ぶ人が遊ぶと弱いのだそうで、より強いエンジンが求められている。というわけで、みなさんが知りたいのはこのソフトの強さだと思うが、女性枠のレビュアーでそれを判断できる者はいないようで申しわけない。ビギナーの私にしてみれば、9路盤や13路盤が用意されているので、少しでも囲碁を知っている人にはいい。助言モードを参考に繰り返し遊ぶうち、勝ちパターンがわかってきた。(櫛田)

7

勉強してからやりましょう

その昔、参考書をかじった程度の私では、太刀打ちできませんでした。少しのハンデではすぐさま逆転される始末……。定石をキッチリ打ってくるCPUには、小手先のごまかしは効かない、というところですか。悔しくてハンデをマックスにした時、いきなりパスされたのはビックリしましたけど(19路盤&思考最強では打ち返してきました)。また、思考時間は標準的な長さかな。ちなみに、操作にはマウスが必須という感じです。パッドではちとまどかしい。あと、対局ソフトだから、これで囲碁を勉強しようと思わないように。(ガイア)

6

操作系に不満

テーブルゲームに求められるものは、軽快なレスポンスと雰囲気よさだと思う。3D視点など、リアルな演出は及第点。それでは軽快に楽しめるかというと、これがなんともはやく感じた。19路盤で助言モードを使った際、カーソル移動がもたつくせいで、数回の点滅表示で消えてしまうヒントの場所までたどりつけなかった。また、難易度が12段階に分けられているが、6段階程度の変化しか感じられなかった。最弱モードでも思考時間がやや長めで、多くのハンデをつけるとパスが相次ぐのも困った点。さらなる改良を望む。(網島)

6

激突甲子園



8月1日発売

使用サンプルの完成度 **100%**

難易度 **普** 平均点 **4.66**

- 魔法
- 5,800円(全年齢推奨)
- SPT+ACT(野球ゲーム)
- バックアップ(1コ・90ブロック)
- 1~2人用(対戦)



目指せ甲子園!
全国4,089校から1校を選択、高校球児となり甲子園を目指す。高校野球を忠実に再現。

自分の母校を登場させれば感情移入倍増?

Vol.10 77Pへ

高校生らしくないユニフォーム

実質的に、実名で遊べる仕掛けが楽しい。従来の野球ゲームで、方向キーで塁や球種を指定するシステムに慣れていたため、各ボタン1つずつに塁や球種が割り当てられているのにはとまどった。が、それも最初の数試合だけ。慣れると、むしろこちらのほうが遊びやすく思えるほどだ。セットポジションから投げる投手など、選手のリアクションがリアルで、まるでTV中継みたいだが、それを見ずにサクサク進めるモードがあってもいい。練習試合による選手育成要素を、もっとフィーチャーすると面白そう。(櫛田)

6

中途半端さが目立つ

返球先を決定するのがボタンであることかなり違和感があった。また、ボールがバットのどの部分に当たっているのか、判別がつかずらかったところもマイナスですな。ユニフォームをエディットできるのだが、個性を出すまでにはいたっていない。自分で選手を強化する楽しさがあるのかと思えば、練習メニューは自動のようだし。シミュレーションとしての野球ゲームにするのか、アクションとしてのものにするのか、どちらかで徹底的に作り込んでほしかった、というのが正直なところ。どっちつかずの感じが強い。(MAN次郎)

4

キミの母校もたぶんある

相変わらずのデータの多さに圧倒させられる。オレの母校らしき高校もあり、なんか妙にうれしくなってしまった。これだけでワイワイ盛り上がりそうである。で、ゲームをやってみると、これがダレる。投球モーションが遅くてタイミングが非常に合わせづらく、しかもボールが手元で信じられないくらい曲がる。いくらプロ野球ではないからといって、ここまでデフォルメしなくてもいいのでは?プログラムレベルでももう少しがんばってもらわないとデータが泣く。ユニフォームエディットももっと細かくできればいいのに。(TETSU)

4

発売予定ソフト

女性ユーザーズ

ハイローラーズ

ゲストライターズ

ラングリッサーⅣ



8月1日発売

使用サンプルの完成度 **100%**

難易度 **普** 平均点 **8.33**

●日本コンピュータシステム(株)メサイヤ
●5,800円(全年齢推奨)
●SLG(シミュレーションRPG)
●バックアップ(3コ・27ブロック)
●1人用
●スペシャルパッケージ/6,800円

入り組む人間関係と物語の展開
完成されたシステムと、奥の深いシナリオに定評のある、人気シリーズに最新作が登場！
うるし原キャラは、今回も魅力的だぞ。

Vol.27 162Pへ

温故知新で大成功！

つい、新しい試みばかりに目がむいてしまうゲームが多い中、あえてシリーズの原点、SLGの原点に戻った感のある今回の「ラングⅣ」ですが、これが成功だった！システム的には「Ⅱ」や「デア〜」に近いもので、とても遊びやすい。初心者も絶対大丈夫。やはり「ラング」はこれが一番！グラフィックの美しさ、ストーリー設定、戦略性の増加といった基本のレベルアップに力を注いでいる姿勢も◎。残念なのはアニメーションがなかったことくらいかな。男性ファンは女性キャラの露出度が抑えられているのが無念かも。(ようこ)

9

あまりにいていない作りに驚き

「見た目で人を判断するな」とはよく言いますが、それはどうやらゲームにも当てはまるようです。このシリーズは今回が初めてで、これまではいわゆる「美少女ゲーム」だと思っていたんですが、いい意味で裏切られました。スタート時のゲームの説明や、ゲーム中にある戦闘についてのアドバイスなどをはじめとし、全体的にとめていていない作りに驚き、肝心のストーリーもありが展開ながら、早く次に進みたいという気持ちにさせてくれる。ただ、戦闘画面が古くさいのと、「ぬおッ」と思わせる斬新さがないのは残念。(明石家)

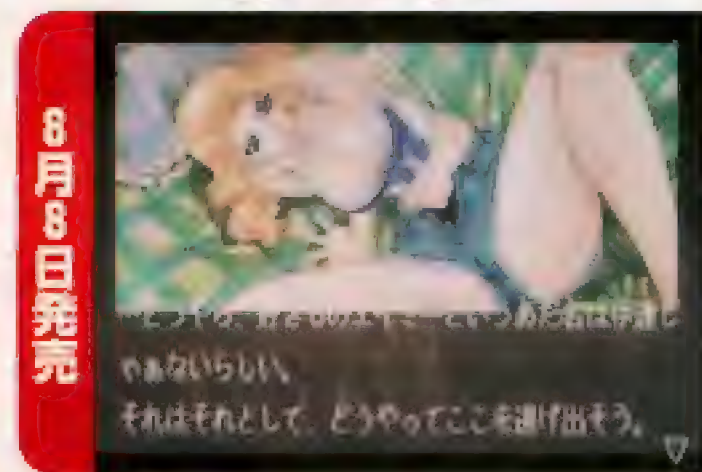
7

昔のシステムに戻って安心！

サターンでは2作目となる本作は、前作の「ラングⅢ」と比べてシステムが一新された。というよりは、他機種で発売された旧作のシステムに戻ったと表現したほうが、ファンにはわかりやすいかな。前作のファジーな戦略性が、それまでにあったラングのうま味を落としてしまっていた感があるだけに、今回の改善は喜ばしい要素の1つになっている。これによって復活した指揮官と傭兵の絶妙なバランスと、起伏のあるシナリオやシナリオ分岐による主人公たちの極端な生き様も健在で、心地よく遊べそうだ。万人にオススメ。(まさ)

9

黒の断章



8月8日発売

使用サンプルの完成度 **100%**

難易度 **普** 平均点 **7.33**

●OZクラブ
●6,300円(18歳以上推奨)
●ADV(ホラーアドベンチャー)
●バックアップ(1コ・65ブロック)
●1人用
●シャトルマウス対応

謎が謎を呼ぶ……
洗めのグラフィックと完成度の高いストーリーが人気のホラーADV。パソコンからの移植。
あのクトゥルフ神話をモチーフにしている。

Vol.26 118Pへ

深い探偵ものが好きな人におすすめ

画面をクリックして手がかりや情報を入力……というオーソドックスなアドベンチャー。登場するキャラクターなどの絵柄は好みが変われるところかな。各シーンがいていないに描かれていて、好感が持てるね。画面のすみずみまで情報が詰め込まれているけど、探すのはそれほど難しくなかった。ただ、何度も同じ個所をクリックしないとフラグが立たないのはちと面倒かも。ストーリーは探偵物にありがちなものだけど、非常に練られていて、先が気になるうまい作り。あまりアドベンチャーが得意じゃない人にも楽しめるかな。(REI)

7

コレ系が好きなら楽しめるはず

それぞれの人物がうまく演出されている。また、事柄がゆっくりと1つに集約されていく、そんな流れがナイス。このテのダークなイメージのアドベンチャーが好きならきっと楽しめるはず。ただ、2人の主人公の切り替えがわかりづらい点と、ユーザーインターフェイスが少々悪いのが難点。特に後者のせいでゲームテンポが悪くなり、せっかくのストーリーのおもしろさに水をさしているようにも思えるのだ。選択する物体、体の部分などに合わせ、アイコンが変化するなどの工夫が欲しかったところ。(明石家)

7

良質の娯楽作品として評価したい

ゲームはよくも悪くもオーソドックスなアドベンチャーながら、プレイヤーを世界に引き込む雰囲気づくりの妙に惚れました。自分自身、クトゥルフ神話は少しかじった程度の知識しかなかったが、それでも十分楽しめた。グラフィック面は文句なしのクオリティだし、大人向けを意識した重厚なシナリオも秀逸。ただ、中盤以降、クライマックスに向け話がテンポ良く進むだけに、序盤つまらない部分で引っ掛かる箇所が2、3あるのが気にはなった。まあ、先を知りたいがためのもどかしさゆえ、あまり苦にはならんけど。(菅)

8

編集部総評
今回はレベルの高い作品が多数登場。渋く、明るく、色っぽく、と目移りするかも。次回はソフトも増えて、4ページ!!

適度に難しい「ロックマン」、細かいとこまで探索できる「黒の断章」がオススメ。「ラスプロ」も、ゲーム自体はいいカンジ。(美緒)

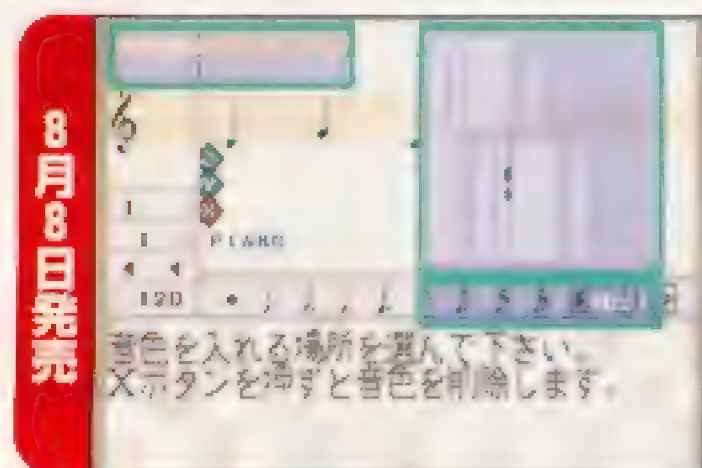
「ラングリッサー」など全体的にナイス。そのジャンル、系統が好きなら即購入しましょ。ハズレはないはず。(明石家)

今回はなかなかの佳作揃いでうれしい週だ。で、キャラの魅力、ゲーム的な魅力を兼ね揃えた「ラングリッサー」がイチオシ。(爆弾岩)

新着ソフトチェック!!

今回は注目の対戦格闘と、サターンのMIDI機能を使った、初の音楽制作ツールの2本を先行紹介。サターンの可能性がまたひとつ増えたのがうれしいよね。

サターンミュージックスクール



8月8日発売

使用サンプルの完成度 **100%**

サターン本体に内蔵のMIDI機能を生かした、初のミュージックソフト。●1人用

●WAKA
●8,800円(全年齢推奨)
●SLG+DTM:演奏練習作曲ツール
●バックアップ(曲の長さによりブロック数は変化)
●1人用

市販のキーボードとケーブルを揃えれば、即、楽器として使えるのがポイント。メインのピアノレッスンモードは、初心者であればあるほど、ありがたみが実感できるはず。いい意味でシンプルだ。作曲やアレンジができるモードは、構造自体はそれほど複雑ではないものの、インターフェイス面での不親切さが目立ち、「おまけ」感はない。また、せっかくのMIDI対応なのに、シーケンサなどの外部機器と信号のやりとりができないのはやや不満。これ自体を完結したものとして楽しむぶんには問題ないのだが……。(E)

マーヴル・スーパーヒーローズ



8月8日発売

使用サンプルの完成度 **100%**

マーヴルコミックスを代表するヒーロー達が集合。絶妙なバトルがはじまる！

●カプコン
●5,800円(全年齢推奨)
●ACT(格闘アクション)
●無限コンティニュー制
●1~2人用(対戦)

本作は拡張RAMカートリッジに対応しているということで、アニメーションが滑らかに表現されている。拡張RAMなしでプレイしてみて、その必要性をひしひしと感じさせられました。派手なアクションを実に多くのアニメ数で表現していたんですね。プレイ感覚に違和感はなく、総合すると完成度は非常に高いものになると思われるが、デカキャラが暴れると若干だが処理落ちが目立ちます。爽快感がウリなゲームだけに、エリアルレイブ(連続技)などのタイミングを要する操作に支障をきたす処理落ちは少し痛いかな。(まさ)



人生はゲーム♪ってキミたち知らないよね?

角川映画&南佳孝

裏技 a GO! GO!

読者投稿サターン(秘)テクニク・コーナー

人生ゲーム、mr.BONESと人気ゲームの裏技を紹介。
今週はうれしいステージセレクト技が2本あるぞ。

イラスト/Jerry

DX人生ゲームII
ゲーム中でもパーフェクトな人間になってみたい!
宮城県/岸田 直美クン

★ポイント★
キャラクターの名前を「タカラ!」にする。

こんな赤ちゃんの時からスゴイ金持ちハーピープレイでは使っちゃダメだぞ

入力カタカナに直すのを忘れずに

mr.BONES
骨の髄まで遊び尽くしたい人にオススメのステージセレクト
神奈川県 内堀 敦史クン

★ポイント★
「LEVEL SELECT」画面でR・L・R・R・L・R・L・L・R・L・R・Rと入力する。

自分の好きなステージがいつでも選べてしまうぞ

DISC2のステージも全部遊べてしまうのだ

AI囲碁 サターン版
囲碁を極めし者に捧ぐ 真の最強モード
編集部提供

★ポイント★
対局中に「設定」画面に入り、X・X・Y・Zと入力する。

これが設定画面。裏技が成功すると、左下の「AI囲碁」のロゴが白から水色に変わる

GAME-WARE Vol.5
どんなに弱い戦闘員だって手術さえ受ければこっちのもの
東京都/ツボ魔神

★ポイント★
特訓で10週経過した後のステータス表示画面で、Zを押しながらCを押す。

戦闘前のステータス表示画面でコマンドを入力する

ザ・クロウ
復讐の舞台はどこにする? 今週のステージセレクト技 Part2
編集部提供

格闘ゲームの要素を盛り込んだアクションゲーム「ザ・クロウ」のパスワードを一挙公開。クリアできない人は内緒で使っちゃえ

PIER.....	YBYYAXYXBA
BOAT.....	BBBBYXBBBA
TOMB.....	YAYAXYYABA
GRAVE.....	BYBYXBBYXA
CHURCH.....	YYYYAXYXXA
DEAD.....	BYBYXAABXA
CLUB.....	YAYAAAYBAXA
TOWER.....	BBABXXBYXB
BORDER.....	YBBBAXYXYA
FINALE.....	BBBAXXBBYA

裏技大募集「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記のあて先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

- コーコーガール特級 **サターンソフト2本**
- コーコーガール1級 **サターンソフト1本**
- コーコーガール2級 **図書券3,000円分**
- コーコーガール3級 **図書券2,000円分**

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)
「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係まで

NEW SOFT

SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション/RPG…ロールプレイング/SHT…シューティング/ADV…アドベンチャー/SLG…シミュレーション/SPT…スポーツ/RAC…レース/PUZ…パズル/TAB…テーブル/A・RPG…アクションロールプレイング/S・RPG…シミュレーションロールプレイング/QIZ…クイズ/EDU…エデュテイメント/MOV…インタラクティブムービー/ETC…その他

【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー/マウス…シャトルマウス/マルチ…マルチターミナル6/アナログ…アナログミッドスティック/ケーブル…対戦ケーブル/マルコン…セガマルチコントローラー/ツイン…ツインスティック/ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】18推…18歳以上推奨/②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
7月	25日 バーチャコップ2限定バーチャガンセット	6,800円	セガ	SHT	続.マウス
	25日 ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	6,800円	アスク講談社	ADV	2
	25日 スレイヤーズ るいやる	6,300円	角川書店/ESP	3D・RPG	
	25日 バイオ ハザード	4,800円	カプコン	ETC	
	25日 セガサターン用ワープロセット (デジタルカメラ対応版)	36,800円	光栄	周辺	
	25日 セガサターン用ワープロ・アップグレードキット (デジタルカメラ対応版)	19,800円	光栄	周辺	
	25日 エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	6,800円	コナミ/PS1/PS2/PS3/PS4	SLG	
	25日 怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	25日 NIGHTTRUTH #03 "二つだけの真実"	5,800円	レイ・アップ	デジコミ	
	31日 フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S・RAC	
8月	1日 ラストブロンクス	6,800円	セガ	格闘ACT	2
	1日 ロックマンX4	5,800円	カプコン	ACT	
	1日 ロックマンX4 スペシャルリミテッドパック	6,800円	カプコン	ACT	初回特典つき
	1日 GO III Professional 対局囲碁	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	1日 激突甲子園	5,800円	魔法	SPT&ACT	
	1日 ラングリッサーⅣ<レギュラーパッケージ>	5,800円	メサイヤ	SLG	
	1日 ラングリッサーⅣ<スペシャルパッケージ>	6,800円	メサイヤ	SLG	
	7日 南方柏堂登場	5,800円	アトラス	ADV	2
	7日 とときめきメモリアル対戦とっかえだま	5,800円	コナミ	PUZ	
	8日 テラクレスタ3D	6,800円	日本物産	SHT	初回特典つき
	8日 ファンタズム	9,800円	アウトリガー工房	ADV	8、18推
	8日 天下制覇	6,800円	イマジニア	SLG	
	8日 ぱにっくちゃん	6,800円	イマジニア	ADV	
	8日 ぱにっくちゃん-初回限定キャラクターBOX-	7,800円	イマジニア	ADV	
	8日 魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定! 核爆発5秒前!!～	6,800円	NECインターチャネル	ADV	
	8日 黒の断章	6,300円	OZクラブ	ADV	18推
	8日 マーヴル・スーパーヒーローズ	5,800円	カプコン	格闘ACT	RAM
	8日 爆れつハンターR	5,800円	キングレコード	ADV	18推
	8日 ブラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	3,000円	Sada Soft	ETC	
	8日 ルパン三世 クロニクル	5,800円	Spike	ETC	2
	8日 パズルポブル3 FOR SEGANET	2,800円	タイトー	PUZ	モテム必須
	8日 古伝降魔術 百物語	5,800円	ハドソン	ETC	
	8日 タイフスガイ2 ボディーバイオニクス～真夏の小学館 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	9日 サターンミュージックスクール	8,800円	WAKA	ETC	
	9日 サターンミュージックスクール(MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版)	22,400円	WAKA	ETC	
	22日 スコーチャー	5,800円	アクレイトジャパン	未定	マルチ
	22日 VIRUS(ウイルス)	6,800円	ハドソン	ADV	3
	22日 機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY	14,400円	バンダイ	ACT	ツイン
	22日 恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア	5,800円	バンダイビジュアル	SLG	
	28日 ブリルラノアーケードギアーズ	4,800円	エクスティングエンタテインメント	ACT	
	29日 ブラドルDISC Vol.6 吉田里深	3,000円	Sada Soft	ETC	
	29日 落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	5,800円	バック・イン・ソフト	PUZ	マウス
	29日 こちら葛飾区立有明公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	6,800円	バンダイ	TAB	
	29日 メックウォリア2	5,800円	バンダイ	SHT	
	29日 スーパーロボット大戦F	6,800円	バンプレスト	RPG	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
8月	29日 WHIZZ (ウィズ)	5,800円	ビー・ファクトリー	ACT	
	29日 DARKSEED II	5,800円	ビー・ファクトリー	ADV	
	未定 ファイナリスト	5,800円	ギガ・コミュニケーションズ	SHT	
	未定 マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	5,800円	BMGジャパン/NMS	SHT	
9月	4日 ぶよぶよSUN FOR SEGANET	2,800円	コンパイル	A・PUZ	モテム必須
	11日 三国志Ⅳ with パワーアップキット	7,800円	光栄	SLG	
	11日 信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	9,800円	光栄	SLG	
	11日 ★森高千里「渡良瀬橋/ララ サンシャイン」	6,800円	SEGA・ORACION	ETC	2
	11日 アサルトリグス	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	11日 シルエットミラージュ	5,800円	トレジャー	ACT	
	11日 パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	6,800円	日本シスコン	TAB	
	11日 デジタルピンボール～ラストグラフィエーターズ Ver.9.7～	5,800円	KAZe	TAB	
	18日 My Dream～オンエアが待てなくて～	6,800円	日本クリエイト	SLG	2
	25日 ★新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カードライブラリ	4,800円	セガ	ETC	
	25日 御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	5,800円	KSS	格闘ACT	
	25日 維新の嵐	6,800円	光栄	SLG+RPG	
	25日 出動! ミニスカボリス (通常版)	4,800円	Sada Soft	ETC	
	25日 出動! ミニスカボリス (初回限定版)	6,800円	Sada Soft	ETC	
	25日 全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	4,800円	ダイキ	PUZ	18推
	25日 桃太郎道中記	6,800円	ハドソン	TAB	
	中旬 RONDE ～輪舞曲～	6,800円	アトラス	SLG+RPG	2
	下旬 デザエモン2(DEZA 2)<初回限定マウスつきパック>	7,800円	アテナ	SHT	マウス、FDD
	下旬 ガンフロンティアノアーケードギアーズ	4,800円	エクスティングエンタテインメント	SHT	
	下旬 ★機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	6,800円	バンダイ	SHT	
	未定 あすか120% リミテッド BURNING Fest	5,800円	アスク講談社	格闘ACT	
	未定 怒首領蜂 (ドドンパチ)	5,800円	アトラス	SHT	
	未定 エルフを狩るモノたち-花札編-	6,800円	アルトロン	TAB	18推
	未定 DESIRE	6,800円	イマディオ	ADV	18推、2
	未定 ソビエトストライク	5,800円	EAV	SHT	マウス、FDD
	未定 ストリートファイターコレクション	5,800円	カプコン	格闘ACT	2
	未定 i miss you.	1,980円	コンパイル	ETC	
	未定 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 <全>	5,800円	ジャレコ	ACT	
	未定 ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
	未定 タイムボカンシリーズ ボカンと一発! ドロンボー-完全版	5,800円	バンプレスト	SHT	
	未定 ブルブレイカー～剣よりも微笑みを～	6,200円	ヒューマン/ヒューネックス	恋愛RPG	
	未定 Tactical Fighter	6,800円	メディアアリンク	育成SLG	
10月	2日 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2	5,800円	セガ	SLG	
	2日 きゃんきゃんパニー・エクストラ	6,800円	キッド	ADV	18推
	2日 毛利元就 ～誓いの三矢～	7,800円	光栄	SLG+RPG	
	2日 サムライスピリッツ天草降臨	未定	SNK	格闘ACT	RAM
	9日 デッド オア アライブ	5,800円	テクモ	格闘ACT	
	23日 全日本プロレス featuring Virtua(仮称)	5,800円	セガ	格闘ACT	
	23日 ☆ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	5,800円	セガ	ACT	
	23日 銀河英雄伝説 plus	5,800円	徳間書店	SLG	
	23日 仙童活龍大戦 カオスシード	5,800円	ネーランドカンパニー	SLG	
	30日 レイヤーセクションII	未定	メディアクエスト	SHT	
	下旬 Cross Romance (クロスロマンス) ～恋と麻雀と花札と～	6,800円	日本物産	TAB	
	下旬 ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	未定	ビスコ	TAB	
	未定 SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	4,800円	セガ	PUZ	
	未定 デザエモン2(DEZA 2)	5,800円	アテナ	SHT	マウス、FDD
	未定 ★トランスポート タイクーン	6,800円	イマジニア	SLG	
	未定 マリオ武者野の超将棋盤	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定 DJ wars	5,800円	Spike	ETC	
	未定 ジーベクター	5,800円	ソフトオフィス	SHT	
	未定 ばすてるみゅーず	4,800円	ソフトオフィス	PUZ	
	未定 CULDCEPT	5,800円	セガ/大宮ソフト	TAB	マルチ、FDD
11月	未定 TILK～青い海から来た少女～ (仮称)	6,800円	TGL	S・RPG	
	未定 海辺 (ビーチ) でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定 ミントン警部の捜査ファイル「過化師殺人事件」	5,800円	リバーヒルソフト	ADV	
	未定 ☆Tactics Formula	未定	セガ	TAB	マルチ
	未定 スティープ・スロープ・スライダース	未定	バック・イン・ソフト	SPT	
	6日 ツタンカーメンの謎～アंक～	6,800円	レイ	ADV	2
	13日 ★サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ (仮称)	未定	セガ	ETC	
	20日 ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険	5,800円	BPS	A・RPG	
	下旬 ウルトラマン図鑑2	6,800円	講談社	データベース	
	下旬 NOON(ヌーン)	未定	マイクロキャビン	A・PUZ	
12月	未定 デビルサマナー ソウルハッカーズ	6,800円	アトラス	RPG	2
	未定 プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
	未定 ファルコムクラシックス	5,800円	日本ファルコム	RPG	
	未定				

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
未定	ファルコムクラシックス (初回生産限定スペシャルディスク付)	6,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	(2)
未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
未定	ボールディランド	5,800円	バンプレスト	SLG	
未定	デジグトーマス・マックナイト	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
未定	デジグラッセン	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
未定	センチメンタル・グラフィティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
12月	マリア(仮称)	6,800円	アクセラ	ADV	
未定	ファールランドサーガ(仮称)	6,800円	TGL	S・RPG	
未定	速攻生徒会	5,800円	バンプレスト	格闘ACT	
未定	悪魔全書2 (仮称)	未定	アトラス	ETC	
未定	忍ペンまん丸	未定	エニックス	ACT	
未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
夏	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	18推
未定	宇宙のランデブー〜RAMA〜	6,800円	ソフトバンク	ADV	2
未定	ROOMMATE 〜涼子 in Summer Vacation〜	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
秋	Guilty Gear	5,800円	アーケシステムワークス	格闘ACT	
未定	音楽ツクールかなでる2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	サウンドノベルツクール2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	ゼルドナーシルト	6,800円	セガ	S・RPG	
未定	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
未定	街	5,800円	チュンソフト	サウンドノベル	2
未定	仮面ライダー作戦ファイル1	6,800円	東映ビデオ	ETC	
未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	2
未定	HOP STEP あいどる☆	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
未定	AZEL -バンツァードラグーンRPG-	未定	セガ	RPG	マルコン
未定	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	未定	セガ	RAC	
未定	ティンクルスターズブライツ	未定	ADK	SHT	
未定	セツ風の鳥物語	未定	エニックス	A・RPG	
未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
未定	ソロ・クライシス	未定	クインテット	SLG	
未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
未定	RIVEN The Sequel to MYST	未定	サンソフト	ADV	
未定	スーナーバッドベンチャー ドキドキ ウナイトメア	未定	ジャレコ	ADV	
未定	☆POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	満岸トライアルLOVE	未定	バック・イン・ソフト	RAC	ハンドル
未定	全田一少年の事件簿〜星見島 悲しみの復讐鬼〜	未定	ハドソン	ADV	(4)
未定	R?MJ The Mistery	未定	バンダイ	ADV	
冬	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
未定	WORDS(ワーズ)	6,800円	セガ/ショウエイシステム	RPG	モテム必須
未定	七つの秘館 戦慄の微笑	未定	光栄	ADV	
未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
未定	ふあっしょんタウン	未定	ダイキ		
未定	SONIC R(仮称)	未定	セガ	ACT	
97年内	Wizard's Harmony2	4,900円	アーケシステムワークス	育成SLG	
未定	きゅーんく	5,800円	アタビビジョン・パブリ	ACT	
未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
未定	イメージファイト&マルチブレイ/アーケードギアーズ	4,800円	イクシッドエンタテインメント	ACT	
未定	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	4,800円	イクシッドエンタテインメント	ACT	
未定	ワンダー3/アーケードギアーズ	5,800円	イクシッドエンタテインメント	パラエティ	
未定	究極タイガー II PLUS	5,800円	ナグザット	SHT	
未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	未定	エルフ	ADV	18推 マウス
未定	グランディア	未定	ゲームアーツ	RPG	(2)
未定	モトクロス(仮称)	未定	エポック社/エポックパブリ	RAC	
未定	ウィザードリィネメシス (仮称)	未定	ショウエイシステム	RPG	
未定	BAROQUE	未定	スティン	RPG	
未定	ジェンクラシック(仮称)	未定	T&Eソフト	ゴルフ	
未定	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	☆POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
未定	銀河お嬢様伝説ユナ3〜ライトニング・エンジェル〜	未定	ハドソン	SLG	
未定	リフレイン ラブ〜あなたに逢いたい〜	未定	リバーヒルソフト	SLG	
98年3月	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
98年5月	サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜	未定	セガ	ADV	
97年春	WORLD SOCCER RPG(仮称)	未定	エニックス	SPT+RPG	
未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
未定	★卒業III〜Wedding Bell	未定	小学館プロダクション	育成SLG	
未定	わくわくぶよぶよダンジョン	未定	コンパイル	RPG	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
未定	SYNCHRONICITY (シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
未定	THE RUINS (ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
発売日未定	All Star Baseball	5,800円	アクレイトジャパン	SPT	
未定	キリングタイム	5,800円	アクレイトジャパン	SHT	
未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
未定	プリンセスクラウン	5,800円	アトラス	RPG	
未定	モンスターメーカー〜ホーリーダガー〜	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	魔法学園ルナ!	6,800円	角川書店	RPG	
未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
未定	ゲーム日本史〜天下人 秀吉と家康〜	6,800円	光栄	EDU	
未定	バーチャル・シアター	6,800円	サクセス	ETC	
未定	ブラドルDISC Vol.7 麻生かおり	3,000円	Sada Soft	ETC	
未定	オフロード	3,800円	ソフトバンク	ACT	
未定	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	ACT	
未定	スチームハーツ	7,800円	TGL	SHT	
未定	超フラッピー	5,800円	デービーソフト	ACT+PUZ	
未定	SEGA AGES/パワードリフト	未定	セガ	RAC	
未定	SEGA AGES/ファンタシースター (仮称)	未定	セガ	RPG	
未定	SEGA AGES/メモリアルセレクション VOL.2	未定	セガ	ACT他	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シー	TAB	
未定	NHL Breakaway	未定	アクレイトジャパン	SPT	
未定	バトルスポーツ	未定	アクレイトジャパン	A・SHT	
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	プロビンボール	未定	イマジニア	TAB	
未定	SNKファン-CD餓狼伝説編	未定	SNK	パラエティ	
未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	未定	SNK	格闘ACT	RAM
未定	ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S・RPG	18推
未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店/ゲームアーツ	RPG	
未定	ヴァンパイア セイヴァー	未定	カプコン	格闘ACT	
未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	未定	カプコン	ADV	(3)
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	未定	カプコン	格闘ACT	
未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
未定	GUNGRIFON II(仮称)	未定	ゲームアーツ	SHT	
未定	バーチャバーク THE FISH	未定	光栄	ETC	
未定	悪魔城ドラキュラX月下の夜想曲〜	未定	コナミ	ACT	
未定	ヴァンダルハーツ〜失われた文明	未定	コナミ	RPG	
未定	コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜	未定	コナミ	A・SHT	
未定	★実況Jリーグサッカー	未定	コナミ	SPT	
未定	実況パワフルプロ野球'97(仮称)	未定	コナミ	SPT	
未定	ときめきミュージックCD2(仮称)	未定	コナミ	ETC	
未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2〜君、死にたもうことなかれ〜	未定	コナミ	ADV	マウス
未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	真随対局囲碁 蒼仙人	未定	J・ウィング	TAB	
未定	ぶるん! with シェイプ UP ガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
未定	LOOSE(仮称)	未定	シエラ・バイオニア	RPG	
未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
未定	東京幻夢大学(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊 (スチーム・パイレーツ)	未定	ネーランドカンパニー	RPG	
未定	大江戸ルネッサンス	未定	バック・イン・ソフト	SLG	
未定	クーリエ・クライシス(仮称)	未定	BMGジャパン/NewLevel	ACT	
未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
未定	かもめ大作戦〜女神たちのささやき〜	未定	ビング	SLG	
未定	バブルシンフォニー	未定	ビング	PUZ	
未定	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGA NET(仮称)	未定	メディアクエスト	RAC	モテム必須
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	未定	レイ・アップ	ADV	
未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

ゲームとアートの微妙な関係

「美少女はいい」だなんて、博士もだんだんオカシクなってきました。
それとも、わかってきた、というべきでしょうか……。

第25回

画面からの視線



作品25
「ときめきメモリアル
~forever with you~」
コナミ
1996.7.19.
6,800円(9,800円)/SLG

恋がしたくなって「ときめきメモリアル」を始めた。
きっかけは「リアルサウンド〜風のリグレット〜」だ。

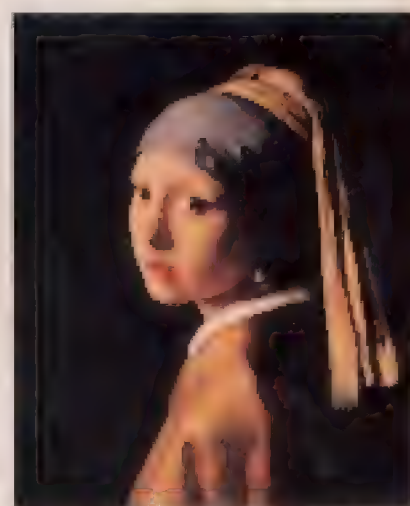
「リアルサウンド」は音だけで恋の気分を味わうゲームだ。このゲームを楽しんで、その余韻に浸っていて、なにか別の世界へ行きたい気分になってきた。「見える」恋がしたくなったのだ。

「リアルサウンド」も、システムとしては音だけのゲームだが、実際に体験するのは恋の光景だった。音を聞きながら、脳が一生懸命に光景をつくりだす。それを想像し、そこに浸りながら、ゲームを進める。「リアルサウンド」では、音はあたえられているから、かえって「視覚」のほうにエネルギーが注がれる。おそらく「リアルサウンド」を体験していた最中のぼくの脳は、視覚的なイメージを作り出そうとフル回転していたにちがいない。聴覚的な情報をたよりに、ビジュアルを作るのだから、記憶やら、合成やら、脳の中ではとんでもない作業で、てんてこ舞いだったはずだ。そんな刺激的な体験が「リアルサウンド」の楽しみだった。

しかしゲームを終えて一段落すると、ちがうタイプのゲームもしたくなる。ビジュアルをあたえてほしい。とにかく「見える」美少女との恋をゲームで楽しみたい。そこで「ときめきメモリアル」となった。

ゲームを始めて、新鮮だったのは、そこに映像がある、ということだ。当たり前のことだが、音ばかりのゲームをした後には、けっこう驚きだ。逆の言い方をすれば「リアルサウンド」は、映像全盛のゲームにアンチとして登場し、それゆえにゲームの映像を「再発見」させるものであったのだ。

ゲーム機とテレビ画面が作り出す映像には、たしかに「力」がある。画面がチラチラ光っているだけで、それをぼんやりと見ているだけで楽しい。



「ターバン少女」
フェルメール

マイクル・クライトンの新作小説『エア・フレーム』（早川書房）に、ゲームではなくテレビだが、そのテレビ画面の光について書いたこんな文章があった。

「ときどき、居間のなかを見まわしてみると、いちばん生き生きしているのはテレビであるように思えることがある。明るくて、鮮やかな。テレビに比べれば、実生活など色褪せたものだ。」

ここで書かれている、テレビの「明るくて、鮮やか」という点では、ゲームにつないだテレビ画面のほうが、より強烈だ。ゲームセンターなど、光と音の洪水だ。テレビモニターは、色が付いて光っているだけで、人を魅了する力が十分にある。

それにくわえて「ときめきメモリアル」には美少女が登場する。つくづく映像は楽しい、と思う。ところで、藤崎詩織を見て、新鮮な気分になったが、それは彼女の顔が美形だから……だけではなかった。ぼくは彼女の顔や容姿のつくり以外のものにひきつけられたのだ。

それは、「目」だ。こちらを見る視線だ。

藤崎詩織は、まっすぐこちらを向いている。画面を見るぼくと、目が合う。

目が合う。それが映像の何よりの力であり、映像にふれる自分の心の癒しになる。

美術史上の名画にも、この「視線」をうまく描いたものも多い。フェルメールの描いた少女は、少しひかえめにこちらを見ている。その目と、自分の目が合う。

映像や美術というのは「見る」ものだが、その視覚体験の究極ともいえるのは、やはり「目」が合うことだろう。

だから、藤崎詩織は、目の大きい少女に描かれているのかもしれない。

フセ博士

布施英利(ふせ・ひでと)。学者・作家。東京芸術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。先日、生まれてはじめて東京のホテルに泊まった。窓の外は渋谷の街。熱海に住み、静岡県人になると、東京は「出張先」なのだ。

週刊布施アカデミア

マイクル・クライトン特集にちなんで、映画『ロスト・ワールド』や懐かしの『ジュラシック・パーク』などを批評しています。「電脳・布施アカデミア」はインターネットにある博士の研究所。あなたも博士と地球の「リアル」について考えてみませんか？ URLは、<http://www.so-net.or.jp/FuseAcademia>。

7月11日号のプレゼント当選者

セガAM2研●サイン入りソフト(3名) 岡山県・中村貴美子、群馬県・濱田達哉、京都府・坪井秀之/セガ●セガグッズセット(1名) 兵庫県・横山奈緒美/コナミ●「ときめきメモリアル」ジグソーパズル(5名) 茨城県・朋原和也、愛知県・足立恵正、埼玉県・栗原理、大阪府・三浦光司、埼玉県・井出太一/トミー●芽美ちゃんセル画(5名) 東京都・橋本和郎、和歌山県・寺井久志、山口県・秋富正浩、茨城県・薄田秀亜己、東京都・加藤邦彦/EAV●「シェルショック」LPレコード(3名) 富山県・長沼寛、愛知県・井川達雄、神奈川県・大久保知明●「羅媚斗」ステッカー(10名) 山形県・黒田美穂、静岡県・山村由美、東京都・土子文香、兵庫県・高橋信弥、兵庫県・大森賢矢、愛知県・竹下良介、千葉県・前畑桜、京都府・新田健司、千葉県・三森庸介、神奈川県・愛宕俊介/コンパイル●「ぶよぶよSUN」テレカ(3名) 山口県・前田英城、静岡県・一柳佳織、神奈川県・藤原笙子/マイクロキャビン●「英雄志願 GAL ACT HEROISM」サイン色紙(1名) 三重県・佐藤宗郎/エクシング●およよ人形(20名) 群馬県・鶴岡哲也、京都府・金子耕太、栃木県・手塚智志、京都府・橋本光治、大阪府・三木広之、兵庫県・田中勝江、愛知県・松浦慎一、神奈川県・中野浩一、東京都・遠藤健一、兵庫県・山野直基、東京都・田島隼人、鳥

取県・飯田浩之、岩手県・高橋弘哉、茨城県・佐藤昌幸、大阪府・吉岡和樹、東京都・中島祐太郎、愛知県・前島好雄、京都府・芳賀武士、神奈川県・前野庸司、東京都・猪狩洋子/日本クリエイイト●「トライラッシュデッビー」ソフト+MyDreamティッシュ(3名) 福岡県・高島秀昭、岐阜県・林恭啓、和歌山県・岡崎充宏●「MyDream&MAMI♥OMOレディオキャラバン」ステッカー(10名) 東京都・花沢顕二、大阪府・宮下良児、神奈川県・今井和隆、東京都・田中悠一、静岡県・笠原信二、兵庫県・滝本昭仁、奈良県・十島淳也、愛知県・志賀孝大、富山県・岡崎隆介、福岡県・門司京輔/スパイク●「ルパン三世」オリジナルポストカード3枚セット(3名) 千葉県・浅利喜文、東京都・今泉輝志、福島県・緑川督規/テクモ●「Jリーグ GoGoGoal!」ソフト(3名) 大阪府・山内章裕、山口県・石津匠一朗、北海道・北田晶大/バンダイビジュアル●飯島真理直筆サイン入り美樹本晴彦イラストコピー(4名) 東京都・雨島孝太、北海道・沖崎聡、岡山県・平井大輔、熊本県・北側竜司●「超時空要塞マクロス」テレカ(5名) 東京都・西村文伸、千葉県・柿本信幸、埼玉県・森川千秋、東京都・谷澤鉄平、神奈川県・松本朱梨/コナナツジャパン●寺田憲史サイン入りポスター(5名) 神奈川県・有村正、東京都・増子裕史、島根県・藤原俊治、高知県・野村圭一郎、神奈川県・伊佐野顕二●「エンジェルグラフィティ」ソフト(5名) 広島県・足利幸治、

兵庫県・石上孝志、東京都・吉崎一貴、兵庫県・中川和敏、神奈川県・笹岡佳代/ナグザット●つり用品セット(5名) 福岡県・谷貴文、福岡県・田崎嘉信、山口県・押川勝、神奈川県・須佐哲也、長野県・傘木章太/アトラス●ブリクラグッズセット(3名) 東京都・小山由利、埼玉県・山田恵子、千葉県・大野弘子/タカラ●特製ポスター+カードケースセット(10名) 神奈川県・松下真人、岡山県・松岡和也、宮城県・渋谷修、東京都・山口保則、東京都・三輪幸弘、徳島県・尾形昌彦、福島県・藤田正衛、埼玉県・山形健一、茨城県・野田知良、千葉県・井坂淳/トンキンハウス●「Cat the Ripper-13人目の探偵士」ソフト(1名) 千葉県・土屋龍飛/編集部●セガサターン対応ソフト(20名) 神奈川県・浜島昇二、香川県・安藤武司、福島県・高田佑介、長野県・大原和明、福岡県・宮下伸爾、東京都・浅野勇二、岩手県・金沢修次、京都府・佐々木義一、東京都・原田則武、千葉県・宮沢良介、鹿児島県・大島雄哉、千葉県・永原英作、福島県・市原滋、愛媛県・網島孝司、青森県・岩下真人、石川県・花岡勇作、大阪府・間島武史、愛知県・飯田賢矢、静岡県・大橋洋佑、神奈川県・小嶋康隆

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

STAFF

編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨/編集 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 福田知恵子 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 松本真弓 関 則義 遠藤恭子 山本宗太/編集協力 ヘッドルーム(山田朋一 高橋祐介 野本由起 河野直之) ターニングポイント(稲元徹也 渡辺智子) メディアミックス(田中 茂) 山猫有限公司(浅川直樹 島田泰成) /アシスタント 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 伊藤政明 八坂孝夫/ライター 佐々木功一 戸塚井一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 榎田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政網大介 杉本雅司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 修羅騎士 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 穴戸晃男 衣川真由美 本澤 徹 石壁三千穂 内田 聡 Ron Demand岩片 翼 緒形光哲/レイアウト 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫 藤澤久美子) 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 トム 嵩西義明/フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良 荒井英一 都留英一 松永和章 遠藤 勝 青木直樹 守屋貴章/イラスト ハ重啓蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男/写植 ケイズグラフィック 三共社/DTP リクルートコンピュータパブリッシング ローヤル企画/校正 フィールドアップ/広告営業 峯尾栄紀子 辻順一 青木香織 森脇有香/広告進行 坂田和香子/販売営業 平山明徳/印刷 大日本印刷株式会社

編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

INFORMATION

「スレイヤーズ」の世界を十二分に楽しむことができる本作。キャラクターたちの「らしさ」は大いに生かされているし、原作通りに総出演する声優さん達にも注目。とにかく、よくしゃべる! スレイヤーズファンは、絶対に見逃せないぞ!

(小菅)

セガサターンマガジン8月15日号は
8月1日発売です

本誌の内容に関するお問合せは

03・5642・8185

平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

1997 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁じます。

セガサターンマガジン

読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは8月1日(当日消印有効)発表は本誌97年Vol.30の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)



1 セガサターン 対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年7月25日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「サイバーボッツ」超限定ソフト +シークレットファイル+会報セット ●1名 非売品/提供: カプコン

前に「お宝鑑定」で鑑定してもらったサイン入りソフトと、小冊子類をセットでプレゼント。マニア垂涎の品だぞ!!



3 「センチメンタルグラフィティ」 トレーディングカード●5名

発売中/提供: 編集部
ソフトの発売はまだけど、すでにプレイ中の「センチメンタルグラフィティ」。そのトレーディングカードをプレゼントするぞ。お気に入りのコは入っているかな?

4 門井亜矢先生サイン入り 「下級生」小説●3名

発売中/提供: KSS

ゲームとちょっと違った雰囲気味わいたい人に。キャラクターデザインの門井あや先生のサイン入りだよ!



『獣神珠』争奪の戦いが幕

凄腕の奴等がやってきた！背に獣神を召喚し、その名を轟かす新格闘、攻撃するキャラクターが得意とする武器を持つ全8キャラクターが魅せる迫力の必殺技が、キミを熱くさせる！戦いに勝つためには相手の獣神の力を身につけること……富と自由を賭けた白熱バトルの頂点に立つ者は……誰だ！？

●倒せ！ 8人の暗殺者たち!!
選択できるキャラクターは全部で8人。誰か一人を選び出し、全ての相手を倒すんだ！最後には恐るべき相手が……!!

●奪え！ 8つの“獣神珠”!!
それぞれのキャラクターが持っている“獣神珠”を集めることによって、自由と富が得られる。自由と富を得るため、戦い続けるんだ！

●放て！ 獣神アタック!!
プレイヤーキャラに加え、パートナーとなる獣神（動物霊）が呼び出せる。獣神の行動を手助けしてくれたり、攻撃に手を貸してくれたり、多彩なアクションが展開！

●かわせ！ 瞬時の防御システム!!
攻撃の一種として、相手の連続技を受け流す防御“払い”を導入。攻撃を受け流された相手は、体勢を崩されようめく。その瞬間に反撃し、攻守を瞬時に入れ替えることができるぞ！

●生み出せ！ オリジナル連続技!!
必殺技、一部の通常技を除く全ての攻撃アクションにキャンセル可能！プレイヤーの発想と研究次第でオリジナルの連続技を組み立てることができる。

イギス
~Egith~

玉蘭
~Yu-Lan~

烏鈴
~Wu-Ling~

エディ
~Eddy~

セガサターン専用ソフト
羅媚斗 RABBIT
(格闘アクション)

好評発売中

標準価格：5,800円(税別)



をあける!!



羅媚斗

RABBIT

レックス
~Rex~

蛇 蛟
~Ja-Koh~

天 人
~Tian-Ren~

猴 猿
~Hou-En~



©1997 Electronic Arts.

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表明するものとしてその表示を承認したものです。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



インターネット EAV ホームページ
ゲームの最新情報はもちろん、楽しい
話題で満載のEAVホームページ。下の
アドレスまで是非遊びにきてください。
<http://www.ea.com/eav/>

あの風が、ぼくらを変えた。

リアルサウンド

～風のリグレット～



「心のひきだし」を開ける作品が、できました。

この作品は、音だけでプレイする本格ラブストーリー。

主人公“博司”となって、初恋の記憶をめぐる〈恋愛〉を経験するドラマです。

あなた自身の初恋や、懐かしい思い出が重なって、

あなただけのドラマが生まれます。

心のひきだしをそっと開けるような、

どこか懐かしくてちよっぴりせつない、素敵な物語。

ワープから、全ての人にお届けします。



SEGA SATURN
SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN 専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

Real Sound



このソフトは画面をまったく使わない、音だけでプレイするゲームです。

もう発売中 CD-ROM4枚組
¥6,400(税別)

(ホームページアドレス/ www.realsound.co.jp) ©1997 WARP INC.

